Osiem opisów do gier na PS2, DC i PSX • Echa GT3 - nowy mini-dział!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

neo PLUS

WRZESIEŃ 2001 (09/2001)
CENA 6.42 ZŁ (W TYM 7% VAT)

35

FFX
Japonia już gra!

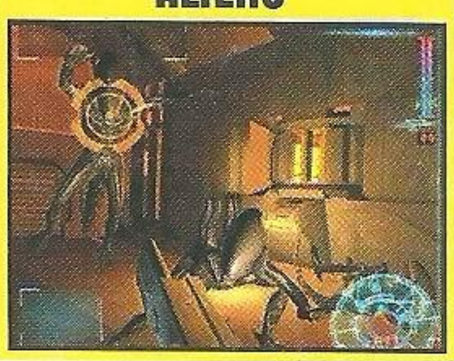
FIGHT ON!
TEKKEN 4 vs VIRTUA FIGHTER 4 vs DEAD OR ALIVE 3
Nowe informacje i masa nie publikowanych obrazków

RECENZJE
Heavy Metal Geomatrix • Outtrigger
Soldier Of Fortune • Power Shovel • Rune
Escape From Monkey Island • i inne...

OPISANE i ZRECENZOWANE!
PS2 Onimusha Warlords NBA Street
Extermination Twisted Metal Black
DC Sonic Adventure 2 Stupid Invaders
PSX Technomage Dracula 2 The Last Sanctuary

TEKKEN na GBA!!!

ALIENS



FINAL FANTASY X

KA MOSQUITO

Independent Press
9 771505 820004 09
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

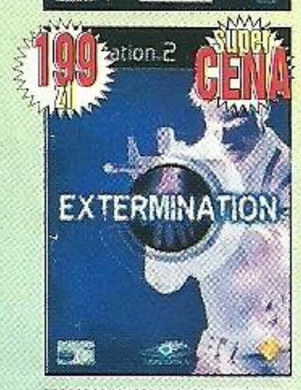
NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBE: WWW.ULTIMA.PL

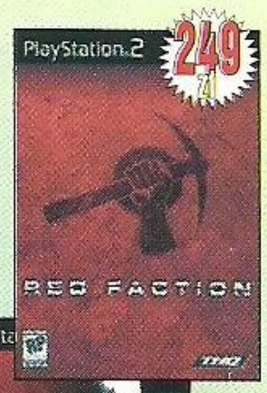
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

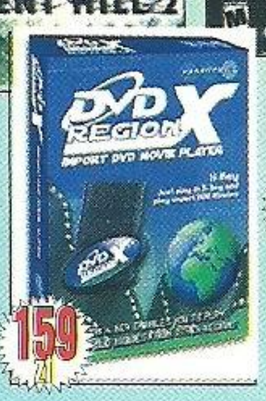
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

PLAYSTATION 2





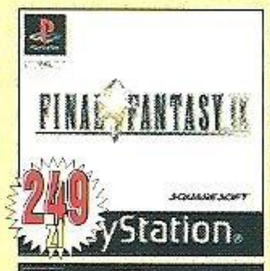


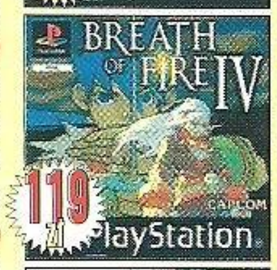
AQUA AQUA	149
ARMORED CORE 2	249
ARMY MEN: GREEN ROGUE	259
BOUNCER	199
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	tel.
DEAD OR ALIVE 2	249
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	249
DRIVING EMOTION TYPE–S	249
ETERNAL RING	249
EVERGRACE	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	269
F1 RACING CHAMPIONSHIPS	249
FIFA 2001	269
GRAN TURISMO 3	199
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO	249
KESSEN	269
KNOCKOUT KINGS 2001	269
MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	249
MOTO GP	199
NBA 2NIGHT	249
NBA HOOPZ	249
NBA LIVE 2001	269
NHL 2001	269
ONI	199
ORPHEN	249
POOL MASTER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RIDGE RACER 5	109
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN	199
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	109
TIME SPLITTERS	269
UNREAL TOURNAMENT	199
X SQUAD	269
ZONE OF ENDERS	249

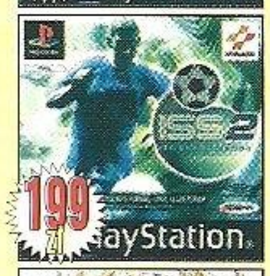
Akcesoria:

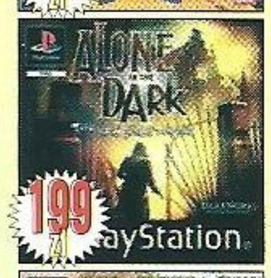
Konsola PLAYSTATION 2 +GT3	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Kabel SVHS	49
Kierownica GT Force Logitech	499
Memory Card 8MB Sony	179
Memory Card 16 MB Datel	199
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot MadCatz	129
Podstawka pod konsolę	39

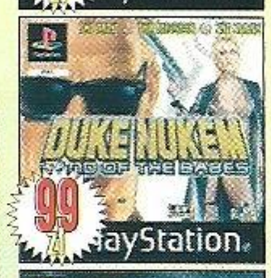
PLAYSTATION

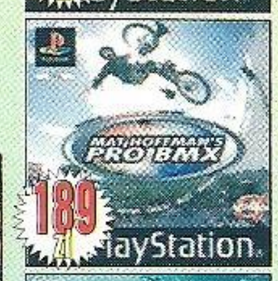








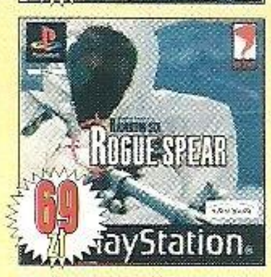




ALADDIN NASIRA'S REVENGE	189
ALIEN RESURECTION	189
BLADE	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	189
COLIN McRAE RALLY 2.0	179
COLONY WARS RED SUN	129
CRASH BASH	199
DARKSTONE	199
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DINOSAUR	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	199
F1 WORLD GRAND PRIX	199
FEAR EFFECT 2	199
FIFA 2001	199
FINAL FANTASY 9	279
FRONT MISSION 3	199
GEKIDO	199
GHOUL PANIC	169
G–POLICE: WEAPON OF JUSTICE	149
GRIND SESSION	169
GTA 2	159
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	169
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
JADE COCOON	149
K–1 GRAND PRIX	129
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGEND OF LEGAIA	89
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDAL OF HONOR 2	189
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2001	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	179
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
THE ROAD TO EL DORADO	189
THE WORLD IS NOT ENOUGH	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
TRASHER SKATE & DESTROY	149
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99



FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MILLE MIGLIA	119
MOTO RACER 2	119
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWKĆS PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99

Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA:LONDON	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
UEFA STRIKER	69
WAR OF THE WORLDS	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69
GTA 2	69

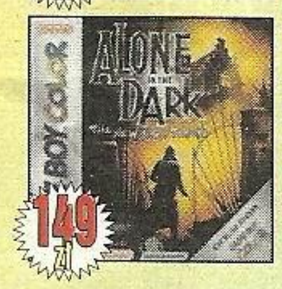
Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz SONY	139
Pal converter	49

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PC–>PSX Converter	89
PC–>PSX USB Converter	89
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

PSX, PS2, N64, PC



DREAMCAST

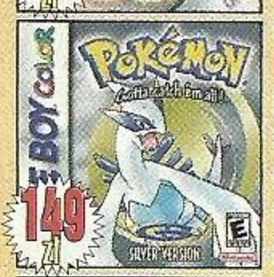
CAPCOM VS SNK	249
CARRIER	199
COASTER WORKS	199
CONFIDENTIAL MISSION	199
CRAZY TAXI 2	199
DEAD OR ALIVE 2	239
FUR FIGHTERS	219
GRANDIA 2	249
HIDDEN & DANGEROUS	249
JET SET RADIO	219
MARVEL vs CAPCOM	199
MARVEL vs CAPCOM 2: New Age of Heroes	249
METROPOLIS STREET RACER	229
OUTTRIGGER	199
PHANTASY STAR ONLINE	199
QUAKE 3 ARENA	229
RAYMAN 2	229
SEGA GT	249
SHENMUE	239
SILENT SCOPE	249
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	229
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND	249
STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT	249
UNREAL TOURNAMENT	199
VANISHING POINT	199
VIRTUA ATHLETE 2K	219
VIRTUA TENNIS	219
WORMS ARMAGEDDON	199
ZOMBIE REVENGE	199

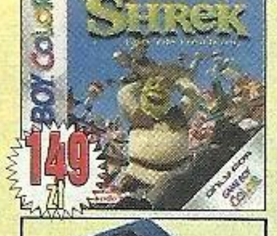
Akcesoria:

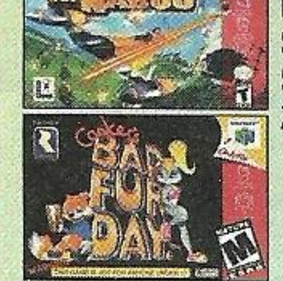
Konsola Dreamcast +gra	499
AV Cable	59
Bio gun	129
Dream Connection 2 in 1	99
Dream Connection 4 in 1 (zaw. VMU slot)	159
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	149
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 2MB	79
Karta pamięci 4MB	99
Karta pamięci 4MB + transfer cable	139
Karta Pamięci oryginalna	149
Kierownica Interact	299
Klawiatura	159
Myszka	149
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	99
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	149
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	79

GAMEBOY COLOR

102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BASS MASTERS	99
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CARMAGEDDON	99
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DIABEŁ TASMAŃSKI	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DROGA DO EL DORADO	149
DUFFY DUCK	99
DZWONNIK Z NOTERDAME	99







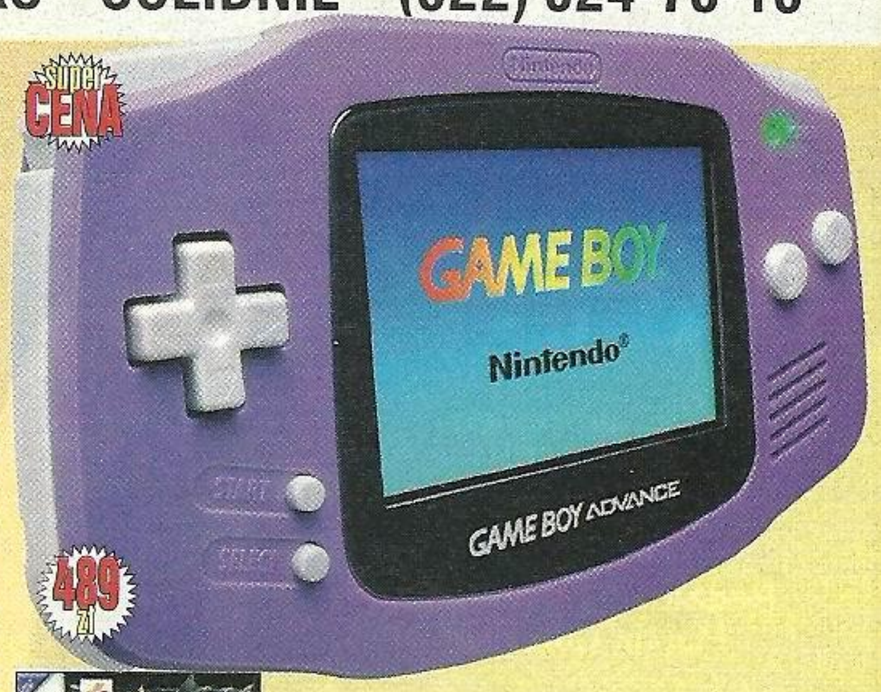
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
F–1 WORLD GRAN PRIX	99
FORMULA 2000 ONE	149
GEX	99
GOLDEN GOAL	99
GTA	149
GTA 2	149
HUNTIN 'N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KONAMI WINTER GAMES	99
KSIĘGA DŻUNGLI	149
LE MANS 24H	99
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
MICROMACHINES 1 + 2	99
MISSION IMPOSIBLE	99
NBA PRO 99	99
NHL 2000	149
ODDWORLD ADNENTURES 2	99
PERFECT DARK	159
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	149
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	149
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	139
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SMERFY	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149
TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
WRESTLEMANIA 2000	149
X–MEN MUTANT ACADEMY	149
X–MEN MUTANT WARS	149

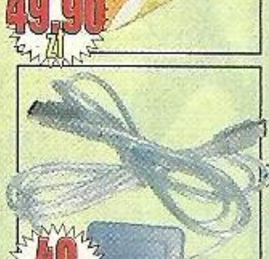
Akcesoria:

GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
5 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODW.	29.90
GAMEBOY LIGHT	19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE	tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY	tel.
HEXEN	69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE	tel.
MARIO PARTY 2	249
OPERATION WINBACK	269
PERFECT DARK	229
POKEMON STADIUM	tel.
POKEMON STADIUM 2	tel.
RAINBOW SIX	199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO	tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON	99
ZELDA: MAJORA'S MASK	279

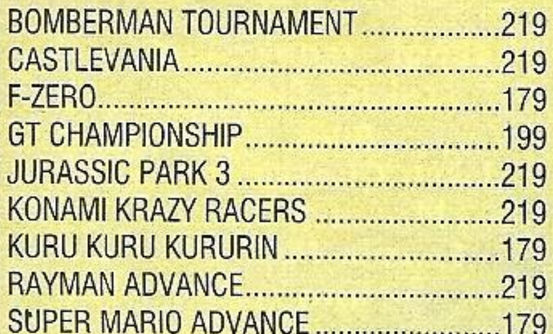


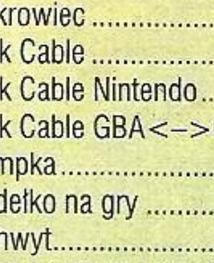


BOMBERMAN TOURNAMENT	219
CASTLEVANIA	219
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
JURASSIC PARK 3	219
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
RAYMAN ADVANCE	219
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	489
Pokrowiec	39,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lampka	39,90
Pudełko na gry	29,90
Uchwyt	39,90
Lupa na ekran z podświetleniem	49,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49,90





Pokemon gra karciana:

Starter	44
Talia tematyczna	44
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Talia tematyczna Team Rocket	46
Talia tematyczna Gym Heroes	54
Booster tematyczny	16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown	
Booster tematyczny Team Rocket	17
Booster tematyczny Gym Heroes	18

Koszulki:

Resident Evil (M, L, XL, XXL)	39.90
DRAGON BALL	biała 34.90
	czarna 39.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 35 wrzesień
(09/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
- he's gone! -

Zespół Redakcyjny
Łukasz Bura
Anek
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
VIncent Cassel

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

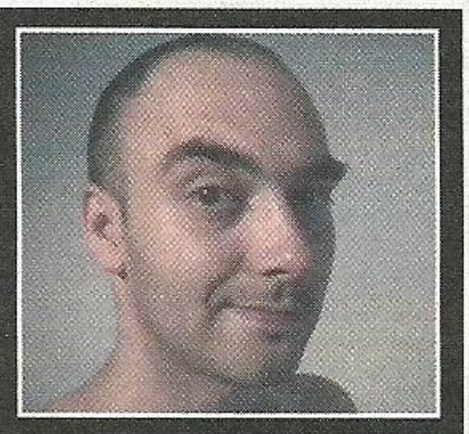
Zamówienia reklamowe
tel / fax: (0-22) 654-15-32

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub we fragme kopiowane i powielane bez zgoc wydawcy. Redakcja nie odpowiada treść ogłoszeń i reklam. Materiałów zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz
JoAnna my sweetest, Oleś, Dodo.
Ach - i Kluska, oczywiście.
Fucks
Za cudowne wakacje dziękuję pewnej ekipie remontowej.
Dołączam szczere życzenia wszystkiego najgorszego.

WITAJCIE PO WAKACJACH!



Jak tam wypoczynek? Był, nie było? Zresztą to już nieistotne, bo wracamy do normalnego trybu życia. Znów szkoła, praca i...
Kochane konsole zawsze czekające w domach. Sami przyznacie, że to już jakiś plus. No, chyba że jesteście studentami (o tak!) i przed wami jeszcze miesiąc wakacji.
Co nowego w świecie konsol? Nintendo jak zwykle złośliwie zaplanowało termin swojego japońskiego show SpaceWorld na sam koniec sierpnia, tak więc niestety nie udało się wcisnąć żadnych konkretnych materiałów odnośnie Gamecube. Nadrobimy za miesiąc. Jeśli zaś chodzi o GameBoya Advance, to naturalnie w drugim numerze GameBoy Magazynu znajdziecie raporcik.
Robi się naprawdę gorąco - TEKKEN, DOOM, DUKE NUKEM... GBA zdecydowanie zaczyna zarządzać. PS2 zresztą też - jeśli tylko co miesiąc będą ukazywać się takie pozycje, jak TWISTED METAL BLACK, czy NBA STREET, to sam już nie wiem jakim cudem powstaną kolejne numery Neo Plus.
Co dalej? Nowe ceny Dreamcasta (brawo!) i gier, oryginalne GT3 sprzedaje się wręcz niesamowicie, PSOne jakimś cudem ciągle jeszcze żyje... Ech, tak wiele się dzieje, tak mało czasu....

Gulash

FIGHT ON!

TEKKEN 4 VS VIRTUA FIGHTER 4 VS DEAD OR ALIVE 3 - kolejny pojedynek trzech najlepszych serii mordobić jest nieunikniony. W specjalnym raporcie najnowsze informacje i masa świeżych, nie publikowanych obrazków!

strona 21

FFX

Japończycy już grają, my ciągle czekamy. I jeszcze poczekamy do wiosny. Nowe informacje o Final Fantasy X.

strona 16

ECHA GT3

Nowy mini-dział traktujący o tej wspaniałej grze

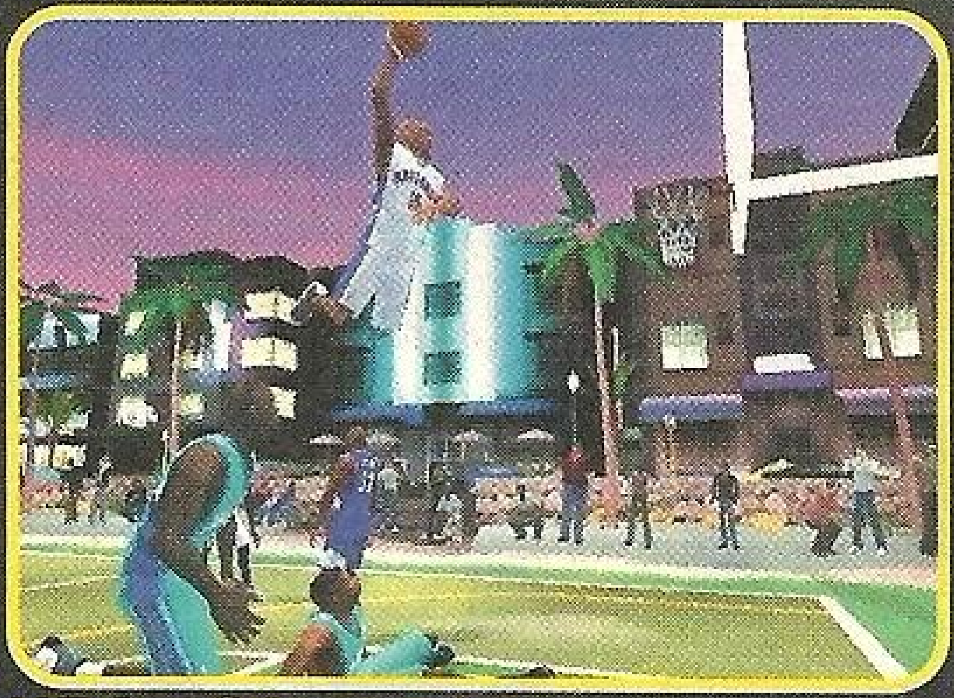
strona 28

Poradniki

Aż OSIEM! Tak, nie mylicie się - osiem sztuk. Cóż, sporo gier do nadrobienia. Cztery na PS2 - ONIMUSHA, TWISTED METAL BLACK, EXTERMINATION i NBA STREET. Dwa dla PSX'a - TECHNOMAGE i DRACULA 2. Także dwa dla DC - SONIC ADVENTURE 2 oraz STUPID INVADERS. Grajcie do bólu!

menu

Transmission no. 35



NBA Street - str 33

Koszykówka na ulicy, którą firmuje EA Sports BIG. Rewelka czy kalafior? Marcellus sprawdza!

Twisted Metal Black - str 42

Ta zasłużona seria wreszcie wraca do łask! Gulash szaleje...

Bloody Roar 3 - str 40

Krwawego wycia część kolejna. Grabarz wyje razem ze zwierzołakami.

Technomage - str 49

Japoński erpeg na PlayStation napisany w całości przez Europejczyków? Hejże! Flik twierdzi, że to świetna pozycja!

Onimusha Warlords - str 46

Z braku nowego Residenta, może być i Onimusha. Gulash zagłębia się...

news

FINAL FANTASY X 16

importy

APE ESCAPE 2001 19
KA 20
MAGICAL SPORTS HARD HITTER 19
SUMO 19
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X FOR MATCHING SERV. ... 20

raport

FIGHT ON! TRZY ZABÓJCZE MORDOBITKI 21

recenzje

ATARI ANNIVERSARY EDITION 30
AZTEC 30
BLOODY ROAR 3 40
CITY CRISIS 34
DARK ANGEL - VAMPIRE APOCALYPSE 40
DIGIMON BATTLE CARD GAME 45
DRACULA 2 - THE LAST SANCTUARY 47
FINAL FANTASY CHRONICLES 41
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 50
FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS 34
FLOIGAN BROS. 45
FREAK OUT 30
GOOFY'S FUNHOUSE 31
HEAVY METAL GEOMATRIX 37
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY 34
KLONOA 2 - LUNATEA'S VEIL 35
MARS MATRIX 31
MOTOR MAYHEM 36
MOTOCROSS MANIA 34
MX 2001 FEATURNIG RICKY CARMICHAEL 34
ONIMUSHA WARLORDS 46
OUTTRIGGER 38
POWER SHOVEL 44
PRO PINBALL TRILOGY 36
RUGBY 32
RUNE 35
SKY SURFER 32
SOLDIER OF FORTUNE 39
STUPID INVADERS 48
TECHNOMAGE 49
THE GIFT 41
TWISTED METAL BLACK 42
UEFA CHALLENGE 43
WACKY RACES - DASTARDLY & MUTTLEY 31
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WARJETZ 32

help!

DRACULA 2 THE LAST SANCTURAY 69
EXTERMINATION 54
NBA STREET 53
ONIMUSHA WARLORDS 67
SONIC ADVENTURE 2 61
STUPID INVADERS 66
TECHNOMAGE 57
TWISTED METAL BLACK 56

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
COOL STUPH 82
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
POCKET 60
RPGamer 72
PRENUMERATA 76

NEWS

Na godziny przed Spaceworld

SOUL CALIBUR 2 i SONIC ADVENTURE 2 na GAMECUBE!

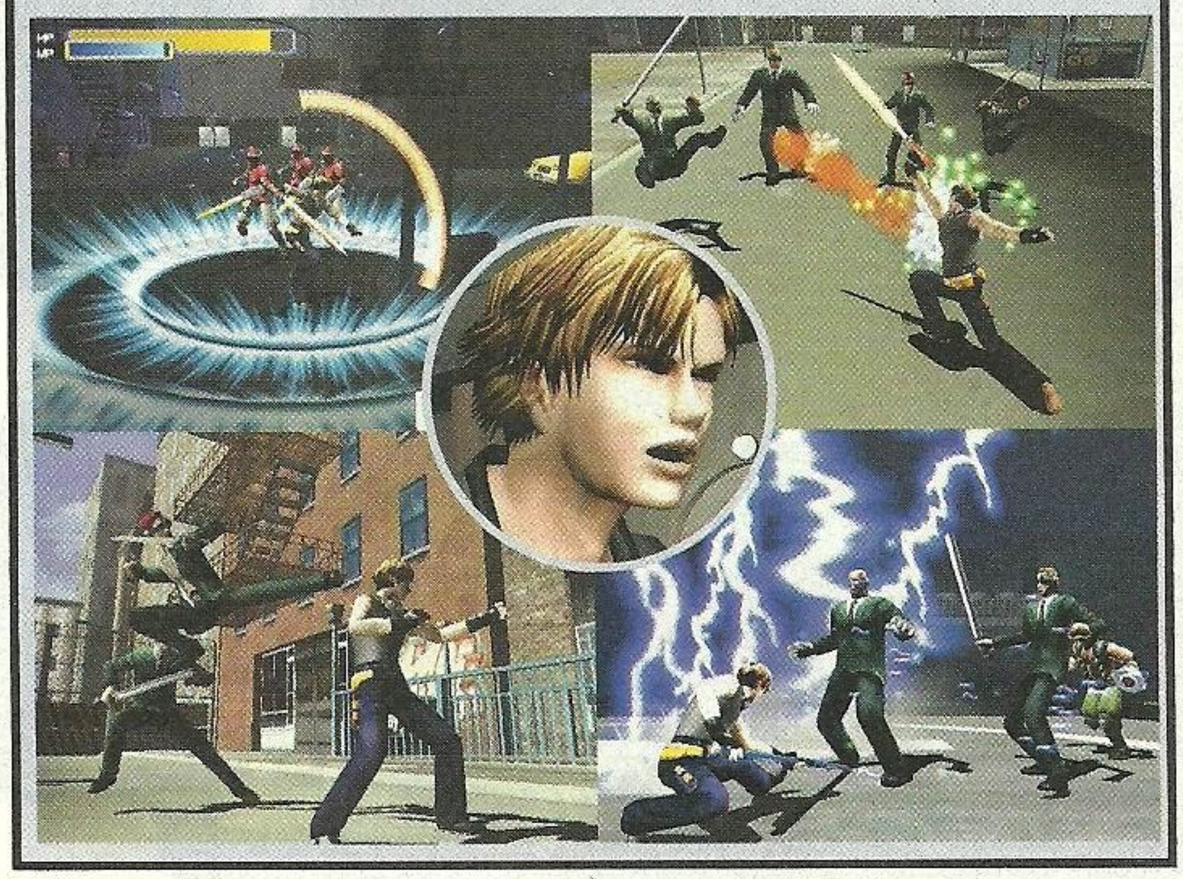
Dosłownie godziny zostały do największego wydarzenia roku dla Nintendo - imprezy SPACEWORLD, która odbędzie się w pod koniec sierpnia w Tokio. Mimo, że jeszcze nie znamy wszystkich niespodzianek - część firm współpracujących z Nintendo nie wytrzymało i nagabywane przez wścibskich dziennikarzy potwierdziły informacje o swoich projektach związanych z nową konsolą wielkiego N. Pierwsze było Namco z Tekkenem na GameBoya Advance, a w kilka dni później firma potwierdziła SOUL CALIBUR 2 na Gamecube. Jest to pierwsza konsola, na którą została zapowiedziana kontynuacja tej najlepszej chyba gry na Dreamcasta. Na konferencji poprzedającej Spaceworld zostanie zaprezentowany krótki filmik z wersji automatowej gry, która - jak można było przypuszczać - działa w oparciu o płytę System 246, będącą odpowiednikiem PlayStation 2. Na razie nie znamy szczegółów, ani terminu premiery - jednak za miesiąc możecie spodziewać się garści nowych informacji o tej grze. Krążą także plotki o Tekkenie i Ridge Racerze na GCN, ale dopóki te informacje się nie potwierdzą, nie dajemy im wiary. Podobnie przecież miało być z Dreamcastem, a jak wiemy skończyło się na SOUL CALIBUR.
Drugim asem w rękawie Nintendo jest... Sonic Team Segi. Zespół ten upodobał sobie Gamecube i atakuje nie tylko z PHANTASY STAR ONLINE ver. 2, ale także i z SONIC ADVENTURE 2! Podobno konwersja tej megamiodnej gry zajęła autorom tylko miesiąc, teraz zaś pracują nad wzbogaceniem przygód Niebieskiego o nowe bonusy.
Sega pokaze jeszcze VIRTUA STRIKER 3 oraz SUPER MONKEYBALL.
Electronic Arts zaprezentuje SSX TRICKY oraz FIFA 2002. Natomiast Nintendo klasycznie zaatakuje z grami, które opisaliśmy podczas relacji z E3. Prawie na pewno także w jakiejś formie pojawią się nowe rozdziały LEGEND OF ZELDA i MARIO, a także inne niespodzianki, które lubi serwować Nintendo.
Z innej beczki: znana jest już cena Gamecube DVD - urządzenie będzie kosztować w Japonii 38800 jenów czyli w przeliczeniu jakies 380 dolarów (ok. 1630 zł). Jest to więcej, niż PlayStation 2, która kosztuje 35000 jenów. Wyprodukuje je Matsushita, czyli inaczej mówiąc Panasonic. Jest to pełnoprawny odtwarzacz DVD z bajerkami.
Japońska premiera Gamecube już w połowie września - konsola wystartuje z dwiema grami: LUIGI'S MANSION i WAVE RACE BLUE STORM. To pierwszy start systemu Nintendo bez gry z Mario.

Gamecube DVD nie wygląda jak zwykły odtwarzacz DVD. Raczej jak... Gee, toster?

A oto japońskie pudełko GCN. Za miesiąc powinniśmy mieć tę konsolę w redakcji.

PS2 EVE OF EXCINITION

Pamiętacie BERSERKA na Dreamcasta? Kawał znakomitej rzeźni z epicką fabułą. Firma Yukes, autorzy tamtej pozycji pracują nad nową zręcznościówką zatytułowaną EVE OF EXCINTION, tym razem jednak już na PlayStation 2. Błyskawicznie znalazł się wydawca - będzie nim Eidos Interactive. Wiadomo już, że głównym bohaterem będzie zmodyfikowany genetycznie superczłowiek Josh Calloway, który stara się odbić swoją ukochaną, porwaną przez tajemniczą korpotrację. Bohater naturalnie będzie miał wiele ataków specjalnych, ale jatka będzie odbywać się głównie przy użyciu broni białej. Wygląda fajnie.



Nowe ceny DC!

NOWY DREAM ZA 499ZŁ!

Po kolejnej obniżce ceny Dreamcasta w USA (konsola kosztuje teraz 79.99 dolarów) także i polski dystrybutor urządzenia, firma Lanser.net zmieniła cenę DC na 499 zł. No i ta cena jest już naprawdę niezła - przy tak bogatej bibliotece gier można doskonale się bawić przez przynajmniej rok, lub spokojnie poczekać aż konsole nowej generacji staniejają.
To jednak nie wszystko - do sprzedaży weszły także dwa zestawy w cenie 699 zł. Pierwszy składa się z konsoli i kierownicy, drugi zaś z konsoli, aracde sticka i VIRTUA FIGHTER 3.

Lanser.net

Będzie mnóstwo akcesoriów po obniżonej cenie, podobnie gry - kilkanaście gier można kupić za 69 zł (w tym choćby BLUE STINGER lub FIGTING FORCE 2), kilkanaście kolejnych za 99 zł (masa dobrych rzeczy - SOUL REAVER, SHADOWMAN, FUR FIGHTERS, POWER STONE 2, VIRTUA TENNIS, SEGA GT) i masa po 149 zł. W ogóle ceny gier na DC nie powinny przekraczać 200 zł.
Będzie także można spokojnie kupić w Polsce Bleemcasta - zarówno tego do GRAN TURISMO 2, jak i do MGS i TEKKENA 3 w cenach od 29.90 do 39,90. Brawo.

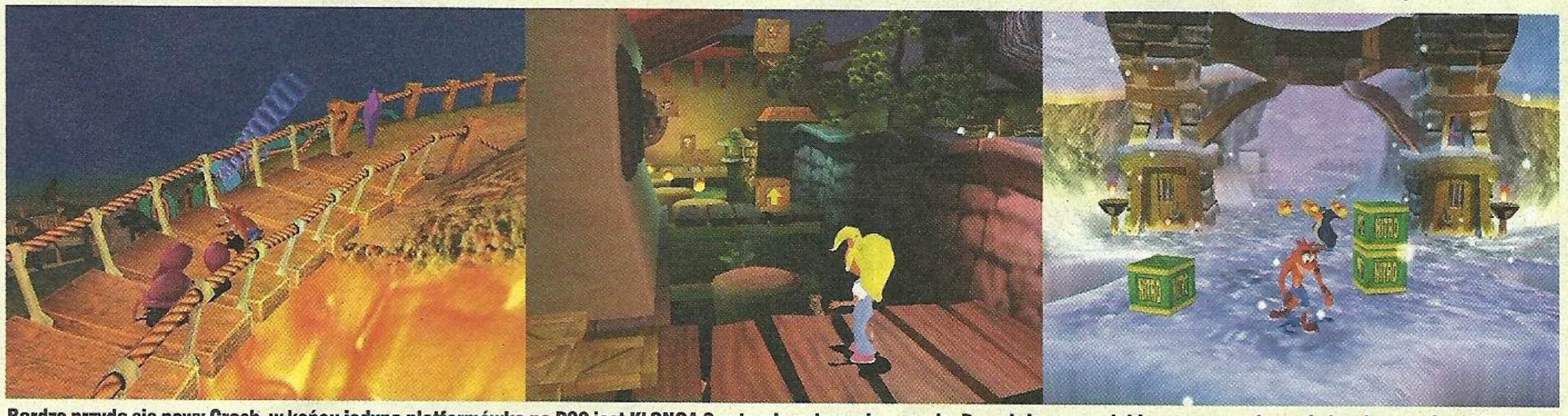
PLAYSTATION 2 **CRASH BANDICOOT - YHE WRATH OF CORTEX**

Kurokrad 4: Zemsta kurokrada

Crash powraca we wspaniałej formie. Ekipa Naughty Dog odsprzedała prawa do swego świata firmie Universal Interactive, a ta zarudniła zaprawionych w bojach chłopców z Traveller's Tales. Efekty ich pracy są jak najbardziej w porządku, a wszyscy fani rudego kurokrada mogą odetchnąć z ulgą. Nowy Crash będzie prawdziwym sukcesorem serii - bohater nie będzie poruszał się w olbrzymim, trówymiarowym świecie, ale po wyznaczonej ścieżce. W sumie to dobrze, że Crash zachowuje swój styl, a nie próbuje imitować takiego na przykład Mario.
Doktor Neo Cortex znów szaleje! Tym razem powołał do życia potężnego mutanta Cruncha, który jest - o zgrozo - gigantyczną, ohydną i na wskroś złą kopią naszego rudzielca Crash wraz ze swą siostrą Coco muszą stawić czoła okrutnemu wielkoludowi, którego jedynym życzeniem jest zrobić z naszego Bandocoota mokrą plamę. Acha, jeszcze drobiazg - Crunch potrzebuje masek, które dadzą mu siłę. Tak więc dzielna ekipa wyrusza na poszukiwania, aby zdążyć przed potwornickim.
Przed nami nie mniej niż 30 poziomów platformowego szaleństwa i mnóstwo bonusowych levelików. Oprócz klasycznego biegania i zbierania jabłek Crash będzie latał samolotem, pilotował mecha, pływał łodzią podwodną, fruwał przy pomocy miniaturowego helikoptera i śmigał jeepem. Coco za to zaatakuje skuter, zjedzie na snowbardzie i poleci do gwiazd statkiem kosmicznym. Na brak atrakcji nie można więc narzekać! A przy tak świetnej grafice już wyczekujemy listopada -wtedy gra wyląduje na półkach sklepów.

Mimo, że prawdziwi twórcy Crasha pracują nad nowym projektem, podobno cały czas mają oko na działania Universal Studios...

...udzielając cennych rad i wskazówek, dzięki którym gra ma być jak najbardziej zbliżona klimatem do poprzednich części.



Bardzo przyda się nowy Crash, w końcu jedyną platformówką na PS2 jest KLONOA 2, a to zdecydowanie za mało. Przecież wszyscy lubimy czasem oderwać się od „poważnych" gier.

Newsflash

Stało się! Kolejna gra wyleciała z listy zapowiedzi na Dreamcasta. Eidos skasował właśnie COMMANDOS 2 na tę konsolę. Szkoda.

Rewelacyjna gra na PC zatytułowana MAX PANYE będzie skonwertowana na PlayStation 2 i Xboxa! Ta strzelanina tpp jest idealnym materiałem na grę konsolową. Napiszemy o niej więcej, gdy pojawią się pierwsze screeny z wersji konsolowych.

Kolejną konwersją będzie DEUS EX - bardzo rozbudowana gra przygodowa z widokiem fpp, która zdobyła wiele prestiżowych nagród i jest chyba jedyną grą firmy Ion Storm, która do czegokolwiek się nadaje. W wersji na PS2 możemy spodziewać się poprawionej grafiki i kilku drobnych szlifów.

Wzorem Square, Enix zapowiedział konwersję swego starocia - DRAGON QUEST IV - na PlayStation. A ponieważ gra zmierza z 8-bitowej konsoli NES, ma mieć poprawioną, trójwymiarową grafikę.

Sony America zapowiedziało, że w listopadzie wrzuci do sklepów specjalny zestaw, w skład którego wejdzie PSOne i ekranik LCD o przekątnej 5 cali. Zestaw będzie kosztował 199 dolarów. Będzie także można kupić ekran osobno za 129 dolarów.

Nintendo nie tylko zarządziło z SOUL CALIBUREM 2 - także GALLEON, rewelacyjna przygodówka autorstwa Toby'ego Garda (to twórca TOMB RAIDERA) pojawi się na tej konsoli.

10 tysięcy twardych dysków do PlayStation 2, które pojawiły się w Japonii, zostało wyprzedanych w ciągu godziny. Jest to o tyle zabawne, że na razie jedyną grą, która wykorzystuje twardziela jest FINAL FANTASY X. A jedyny efekt jego pracy to przyspieszony czas ładowania.

MALICE - jedna z gier, która miała sprzedać Xboxa - ukaże się także na PlayStation 2. Coś poszło nie tak w rozmowach? Nieważne, bo to naprawdę fajna pozycja!

Nintendo planuje sprzedać 4 miliony konsol Gamecube w USA i Japonii do końca marca 2002. A jak ze strategią sieciową? Do konsoli będzie można dokupić modem 56k lub specjalną kartę sieciową, która umożliwi podpięcie stałego łącza. Pierwszą grą, która to wykorzysta będzie PHANTASY STAR ONLINE ver 2.

Wzorem TIME CRISIS 2, także i SILENT SCOPE 2 będzie wykorzystywać złącze iLINK w PlayStation 2 - dzięki temu będzie można podłączyć dwie konsole i bawić się zarówno w kooperację, jak i pojedynek snajperów. To może być ciekawa sprawa.

Sony zrobiło malutkie podsumowanie, z którego wynika, że do czerwca 2001 roku sprzedano 85 milionów konsol PlayStation (18 milionów w Japonii, 32 w USA i 33 w Europie). Do tego jeszcze 783 milony gier. O rany. To naprawdę coś!

Electronic Arts po długich negocjacjach podpisało wreszcie umowę z New Line Cinema, na mocy której wyprodukuje multum gier na podstawie filmowej trylogii „Władca Pierścieni" na wszystkie możliwe platformy. Oprócz EA swoje gry robi także Sierra, która jednak opiera je bardziej o książki, niż o filmy.

YES! Activison zapowiedziało, że nie zwlekając atakuje z RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN na PlayStation 2! To znakomita wiadomość - nowy „Wolf" to chyba najlepsza gra na PC, jaką widzieliśmy w tym roku na E3!

Firma Hudson pracuje nad nieźle zapowiadającym się thrillerem pod nazwą DARK NATIVE APOSTOLE (DNA). Oczywiście na PS2. Ciekawa grafika w technice cell shading i ambitny scenariusz - oto rzeczy, które mają sprzedać grę.

Za kilka dni ECTS, tylko... Hmm, nikogo na nim nie będzie. Nie będzie Sony, Segi, Nintendo, Microsoftu, EA, Activison i można tak długo. Najwyraźniej tegoroczne E3 mocno nadszarpnęło budżety... No cóż, zobaczymy...

Gran Turismo® 3 © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie wyroby, samochody, marki oraz pomysły występujące w tej grze są znakami towarowymi i/lub materiałami chronionymi prawem autorskim należącymi do ich poszczególnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Sony Computer Entertainment Europe. Opracowane przez Polyphony Digital Inc.

GT3: www.sony.com.pl/psxshop

To zdjęcie jest tylko żałosną namiastką tego, czego doświadczysz dzięki jakości grafiki w GT3.

GRAN TURISMO 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-SPEC

PlayStation 2

WITAJ W TRZECIEJ

PLOTKI

INFORMACJE NIEPOTWIERDZONE!

■ Podobno w trakcie ostatniej konferencji Sony dla amerykańskich developerów gigant zasugerował autorom gier, iż z przyjemnością zobaczy na swojej konsoli gry krótsze, - ok. 10-15 godzin efektywnego czasu grania - ale za to lepsze pod względem wizualnym. Mówiąc normalnym językiem Sony chce, aby autorzy gier na PS2 kładli większy nacisk na grafikę, a mniejszy na całą resztę. Hmm...

■ BLACK&WHITE na DC, PS2 i Xboxa nie ukaże się wcześniej, niż za rok - na razie uderzy wersja na PSX.

■ Namco planuje trzy gry na Xboxa- jedną będzie DEAD TO RIGHTS, drugą specjalna wersja RIDGE RACERA, a trzecia sieciowa strzelanina.

■ Sega ostro zabiera się do rzeczy - prace nad nowym SONIC ADVENTURE na Gamnecube i SKIES OF ARCADIA 2 na Xboxa idą pełną parą.

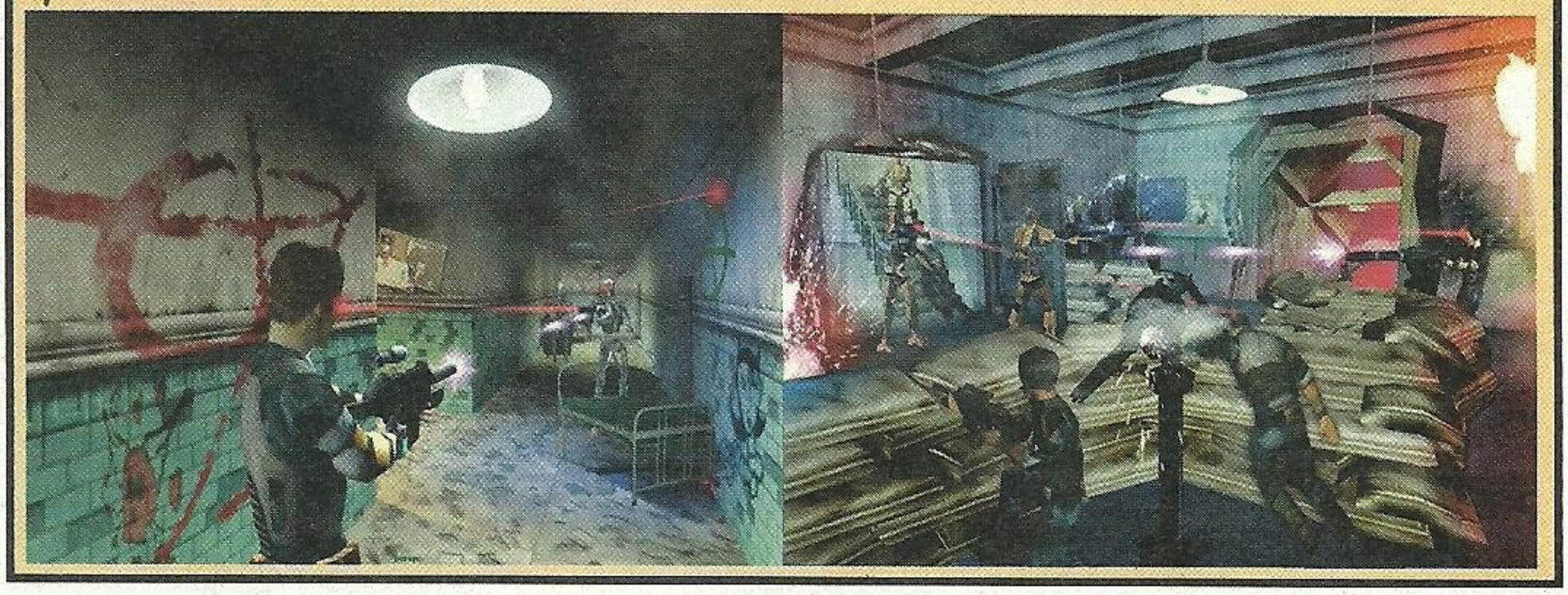
■ Sony wysłało już do sklepów na całym świecie 15 milionów konsol PlayStation 2, z tego blisko 12 milionów znajduje się już w domach.

■ Amerykańska wersja gry FORMULA 1 Championship Season 2001 zostanie wzbogacona o obsługę kierownicy Force Wheel z Force Feedbackiem.

■ W przeciwieństwie do Sony, Microsoft nie pozwala developerom na pisanie gier, które będa wcześniej instalowane na twardym dysku Xboxa. FINAL FANTASY X w całości instaluje się na dysku PS2!!!

PLAYSTATION 2 THE TERMINATOR

Po zdobyciu upragnionej licencji Infogrames pracuje nad grą opartą o fabułę znanej serii filmów SF. Co ciekawe, wygląda na to, iż gra ma szansę być całkiem niezła - zamiast koncentrować się na przygodach Arniego, scenariusz gry skacze w przyszłość - do roku 2029. Na Ziemi toczy się wojna z maszynami kierowanymi przez superkomputer Skynet, a ruch oporu pod dowództwem Johna Connora nie daje sobie w kij dmuchać. Gra ma być strzelaniną tpp - kamera zaprezentuje nam widok zza pleców bohatera. Opracowuje ją zespół Paradigm Entertainment. Pierwsze materiały wysłane przez firmę wyglądają świetnie - ta gra naprawdę może zarządzić. No i będzie można grać Connorem!



PLAYSTATION 2 TIME CRISIS II

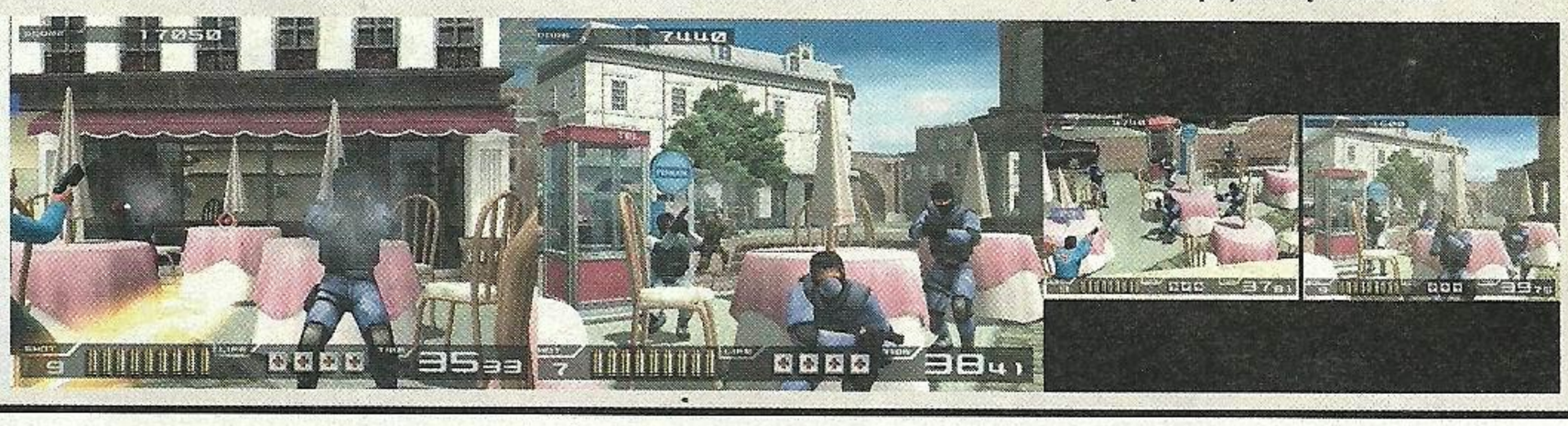
G-Con 2 w pakiecie...

Pierwowzór tej pozycji zadebiutował w 1998 roku w salonach gier i działał w oparciu o automat będący zmodyfikowaną konsolą PlayStation. Gra nie została do tej pory przeniesiona na konsole, choć krążyły plotki o wersji na Dreamcasta. Scenariusz nie odbiega od kanonu - klasycznie wcielimy się w pracującego dla rządu agenta, który walczy z podłą organizacją mafijną. Stawką jest naturalnie ocalenie świata przed zagładą.

Wraz z grą pojawi się także giwera do PS2, nazwana G-Con 2. Podłączenie będzie odbywać się przez port USB.

A co z fanami pierwszego TIME CRISIS, którzy kupili wcześniej oryginalnego G-Cona? Otóż okazuje się, że stary pistolet z PSX'a będzie również współpracował z grą. Tutaj mała uwaga - Namco gwarantuje, że działał będzie tylko oryginalny G-Con. I rzeczywiście - źródła podają, że pistolety innych producentów odmawiają współpracy.

Największym atutem gry na automatach był tryb multiplayer - każdy gracz miał swój ekran, a partnerzy wspomagali się w akcji. Tryb ten został przeniesiony również na konsolę - zagramy zarówno na podzielonym ekranie, jak i na połączonych dwóch konsolach. I jeszcze jedno - specjalna wariacja zabawy dla pojedynczego gracza na dwa guny. Może być nieźle. Termin - u nas zima. W Japonii pojawi się na dniach.



PLAYSTATION 2 GOOD COP, BAD COP

Zabij mnie, glino

Na razie nie ma zbyt wielu gier na PS2 przeznaczonych dla dorosłych. To znaczy takich, które zawierają realistyczną przemoc i inne mniej przyjemne aspekty naszego świata. Tym bardziej cieszymy się z nowej gry firmy Revolution - autorów świetnej serii przygodówek BROKEN SWORD i nieco mniej fajnego IN COLD BLOOD.

Poznajcie policjanta - pana Bena Kellmana. Ben do niedawna był chlubą policji i postrachem lokalnych mentów, gdy niespodziewanie podwinęła mu się noga. Posiadając dowody, dzięki którym mógł zapuszkować bossa mafii, został wrobiony w paskudne morderstwo. Zupełnie jak Richard Miller z TIME CRISIS: PROJECT TITAN. Jednak w przeciwieństwie do Millera, Kellman może decydować o swoim zachowaniu. I tylko od gracza zależeć będzie, czy niedawny dobry glina nie zostanie przypadkiem złym porucznikiem. Chodzi oczywiście o sposób traktowania ludzi i otoczenia.

W grze znajdzie się wiele puzzli i zagadek, jednak autorzy podkreślają, iż rozgrywka będzie skoncentrowana na akcji. I znów to do gracza będzie należał wybór, czy wejdzie gdzieś z hukiem wysadzanych drzwi dzierżąc w rękach dwie spluwy, czy też podkradnie się od tyłu mając w pogotowiu nóż i garotę. Ciekawie ma wyglądać inteligencja przeciwników - podczas licznych strzelanin najemnicy będą sprytnie działać w zespołach, podczas gdy samotni zabójcy zdecydują się na atak frontalny.

Grafika wygląda świetnie - gra jest opracowywana specjalnie na PlayStation 2 i będzie w pełni korzystać z dobrodziejstw Dual Shocka 2 - analogowych przycisków i gałek. Można będzie biec w lewo i jednocześnie prowadzić ostrzał w prawo. Autorzy wyraźnie zainspirowani są znakomitym Maxem Payne na Pecety. Zobaczymy, czy gra okaże się świetnym produktem, czy też nędzną podróbką Maxa.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

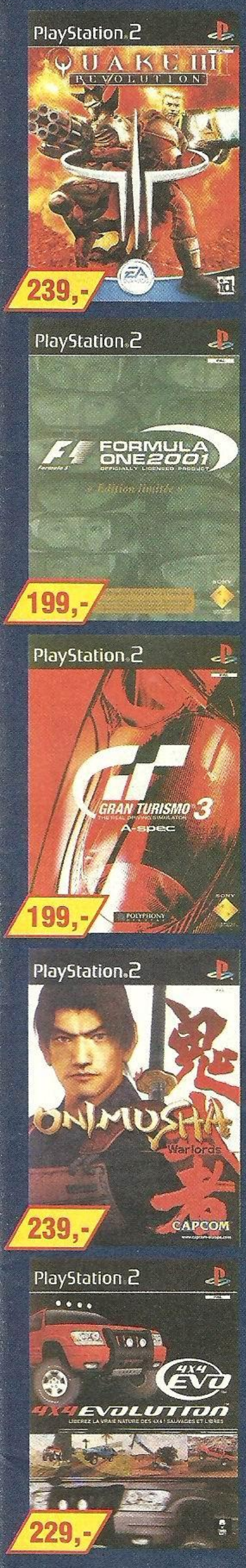
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYMIANA GIER

Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)



SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1`	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

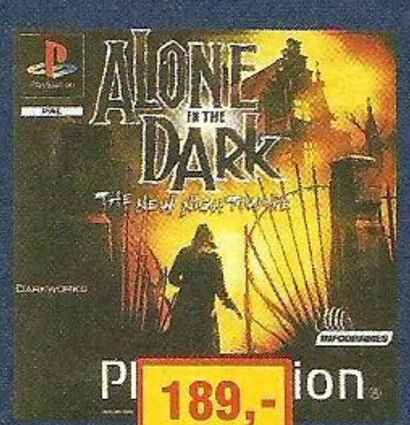
SEGA DREAMCAST

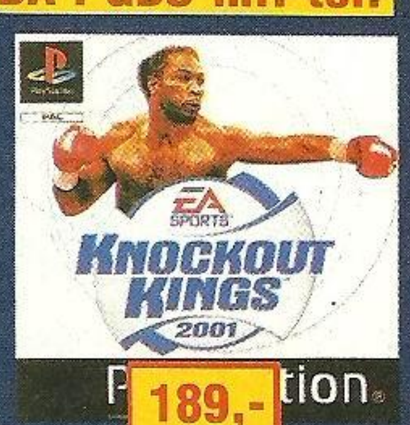
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	159,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BOUNCER	199,-	159,-
BUST A MOVE	229,-	119,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	199,-	159,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EVER GRACE	199,-	149,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GT3	199,-	169,-
H3O	199,-	159,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS	199,-	149,-
INT. LEAGUE SOCCER	229,-	149,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	129,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA HOOPZ	239,-	149,-
NHL 2001	229,-	149,-
ODLOTOWE WEŚCIGI	199,-	159,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	239,-	199,-
ORPHEN	239,-	129,-
POOL MASTER	229,-	129,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	229,-	189,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	249,-	199,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	199,-	149,-
SSX	239,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
THEME PARK	229,-	139,-
TIMESPLITTERS	229,-	159,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	149,-
UNREAL	229,-	159,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
X-SQUAD	239,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

GBA i GBC inf. tel.





PLAYSTATION 2 BURNOUT

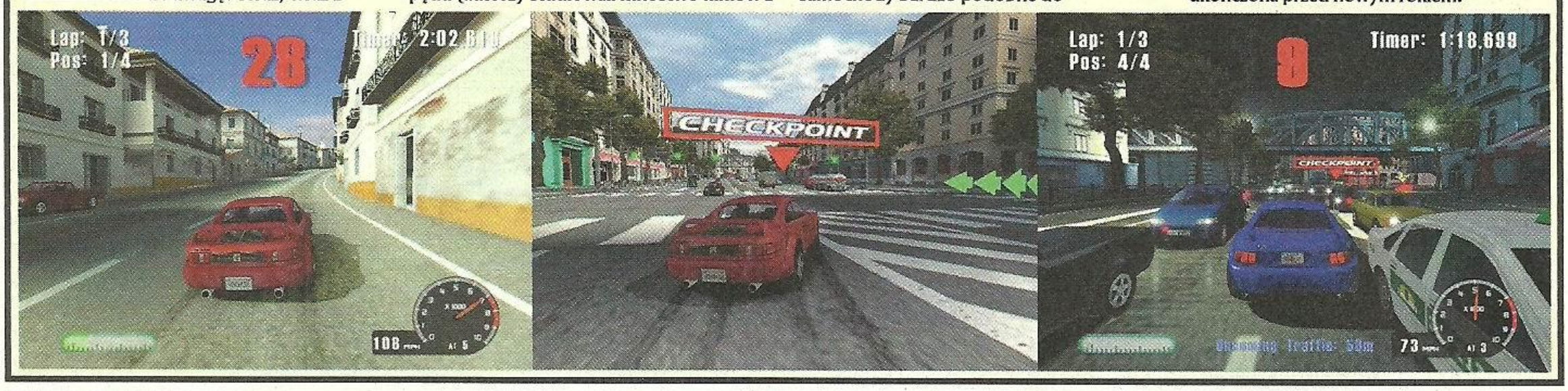
My to gaz, nie hamulec

Criterion Studios to firma, która wreszcie ma ogromną szansę zabłysnąć na szeroką skalę za sprawą fantastycznego AIRBLADE. Po zobaczeniu w akcji tej gry wiedzieliśmy jedno - technologia Renderware, którą opracowali chłopcy z Criterion to coś, na co warto zwrócić uwagę. Teraz, wraz z ogłoszeniem BURNOUT na PlayStation 2 szanse na wybicie się urosły jeszcze bardziej.

Co ma odróżniać BURNOUT od masy wyścigów na PlayStation 2? Przede wszystkim trzy rzeczy: nieustanne uczucie pędu (autorzy studiowali mnóstwo filmów z pościgami samochodowymi, a ich ulubiona pozycja to "Ronin"), realistyczny ruch samochodowy na ulicach oraz doskonała grafika. Screeny mówią same za siebie - ci goście znają się na rzeczy. Mnóstwo detali i szczegółów, niezależne źródła świateł i odblaski w nocy, a także stałe 60 klatek - oto obietnice.

Na pojazdach będzie widać zniszczenia. Znowu producenci aut nie zgodzili się, aby wykorzystać oryginalne marki samochodów i niszczyć je. Szkoda. Wiadomo jednak, że autorzy poradzą sobie z tym tworząc samochody bardzo podobne do rzeczywistych. Podobnie z trasami - będą zatłoczone kilkupasmówki w miastach, podmiejskie szosy i autostrady, na których naprawdę można się rozbujać. Jedna z tras wyścigu prowadzić będzie przez promenadę w nadmorskim miasteczku, inna, nazwana River City, od razu przywodzi na myśl ulubiony film autorów.

A przy tym wszystkim zręcznościowy model jazdy, który na pewno znajdzie zarówno zwolenników, jak i przeciwników. Niebawem przekonamy się, czy BURNOUT stanie na wysokości zadania - gra ma zostać ukończona przed nowym rokiem.



PSX SCOOBY DOO CYBER CHASE

Scooby do, where are you? Tym okrzykiem zwykł wołać swego głupkowatego czworonoga niejaki Shaggy, który drży ze strachu na widok duchów. Niedługo usłyszymy te krzyki na PlayStation - firma THQ zamierza przenieść przygody teg sympatycznego czworonoga na ekrany telewizorów. Scenariusz jest dość zawiły - nasi bohaterowie podróżują w czasie, by powstrzymać tajemniczy wirus przed przejęciem kontroli nad światem. Wiadomo również, że zarówno Scooby (swoją drogą jakiej rasy to pies? Dog?), jak i Shaggy będą grywalnymi postaciami. Sama zaś zabawa zapowiada się na klasyczną trójwymiarowa przygodówkę z mnóstwem platformowych elementów i całkiem niezłą oprawą graficzną. Oczywiście, PSOne jedzie już resztką sił, ale dobrze jest wiedzieć, że ktoś ma zamiar wydać jeszcze gry na tę konsolę.

DC MARK OF THE WOLVES

Mordobicia 2D płyną na Dreamcasta nieprzerwanym strumieniem. Za miesiąc w dziale recenzji będziemy gościć LAST BLADE 2, Capcom szykuje przecież CAPCOM vs SNK 2, a samo SNK zdecydowało się na wyprodukowanie kojejnej konwersji z Neo-Geo. Tym razem jest to GAROU - MARK OF THE WOLVES, gra ze świata serii Fatal Fury. Jeśli nie kojarzycie - podpowiem, że jej głównym bohaterem jest niejaki Terry Bogard. Tym razem Terry także powróci - tyle, że o 10 lat starszy -bo akcja ma miejsce w niedalekiej przyszłości. Czego nowego możemy spodziewać się w tak oklepanym temacie? Podładowania energii przez odpalenie stosownego reversala w ostatniej chwili, możliwość przebicia super-combosa przeciwnika oraz ładowanie się celem zadania większych obrażeń. No i przede wszystkim 11 zupełnie nowych postaci, które nie pojawiły się wcześniej w żadnej grze SNK! Fani rzucą się z otwartymi ramionami, reszta... Cóż...

PLAYSTATION 2 i PS ONE FIFA 2002

Gdy konkurencja depcze po piętach...

Jeśli chodzi o gry sportowe, Electronic Arts nie jest już monopolistą. Konkurencja Sega Sports, Konami, Sony i Acclaim coraz bardziej daje się we znaki gigantowi. I być może dlatego nowa Fifa będzie mieć kilka istotnych zmian. Przede wszystkim autorzy obiecują nowy, mający zrewolucjonizować serię system podań. Dokładnie nie wiemy, na czym będzie polegał, ale cóż - trzeba im wierzyć na słowo. Po drugie, wślizgi nie będą teraz karane od razu kartkami - gra ma zawierać zaawansowany algorytm liczący kąt i punkt zetknięcia się nóg zawodników, dzięki czemu sędzia będzie dokładnie wiedział, czy atak był na piłkę, czy na nogi. Będzie jeszcze kilka innych zmian w systemie gry, ale o nich przekonamy się już grając. Naturalnie FIFA 2002 jest w pełni licencjonowana - prawdziwe nazwiska i tak dalej. Ale będzie na przykład specjalna opcja kwalifikacji do Mistrzostw Świata 2002 - wszystkie grupy i zespoły z aktualnymi składami. A same mistrzostwa? Hehe, oczywiście w osobnej grze, która pojawi się za rok. Będzie 75 reprezentacji i 16 lig.

No i oczywiście stara śpiewka: nowa i lepsza grafika i dźwięk, a także niespotykana grywalność. Tylko, że tym razem FIFA 2002 będzie szła łeb w łeb z PRO EVOLUTION SOCCER z Konami. Już jesienią.

KOBRA

SKLEP - WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz swój zestaw

PlayStation PS One

Konsole dostarczamy gratis w 48 godzin

PSX 1 joypad	469 zł
PSX 2 joypady	489 zł
PSX joypad + memory	489 zł
PSX Dual Shock	519 zł
PlayStation 2 - promocja	1699 zł
Dreamcast	549 zł

SERWIS PlayStation

W pełnym zakresie

NAPRAWA I MODERNIZACJA KONSOL PSX i PS2

Naprawimy każdą konsolę lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA ul. Pomorska 11 84-232 Rumia

tel/fax (058) 679-51-01, 0501-537-881

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONY PLAYSTATION 2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁOTYCH

GAMEBOY ADVANCE
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁOTYCH

SONY PLAYSTATION
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁOTYCH

GAMEBOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁOTYCH

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁOTYCH

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER NA KONSOLE :

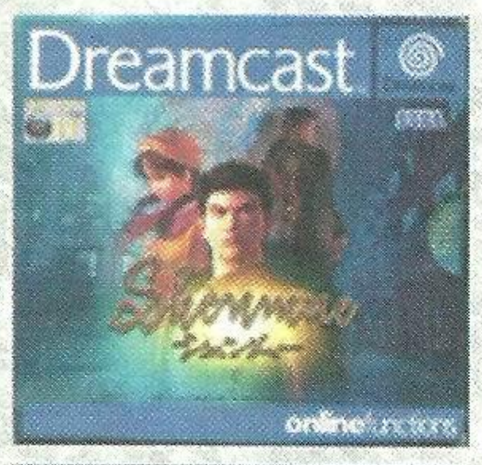
PLAYSTATION 2
DREAMCAST
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
(SNES - tylko gry używane)

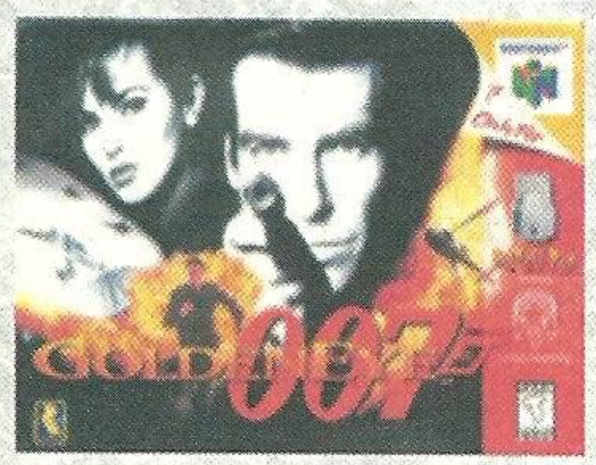
ZAPRASZAMY

tel. (095) 758 69 49
godz. 11.00 - 16.00

www.hobbyt.home.pl

69-100 Słubice
ul.Żwirki i Wigury 4/5





ŚWIAT GIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesorii

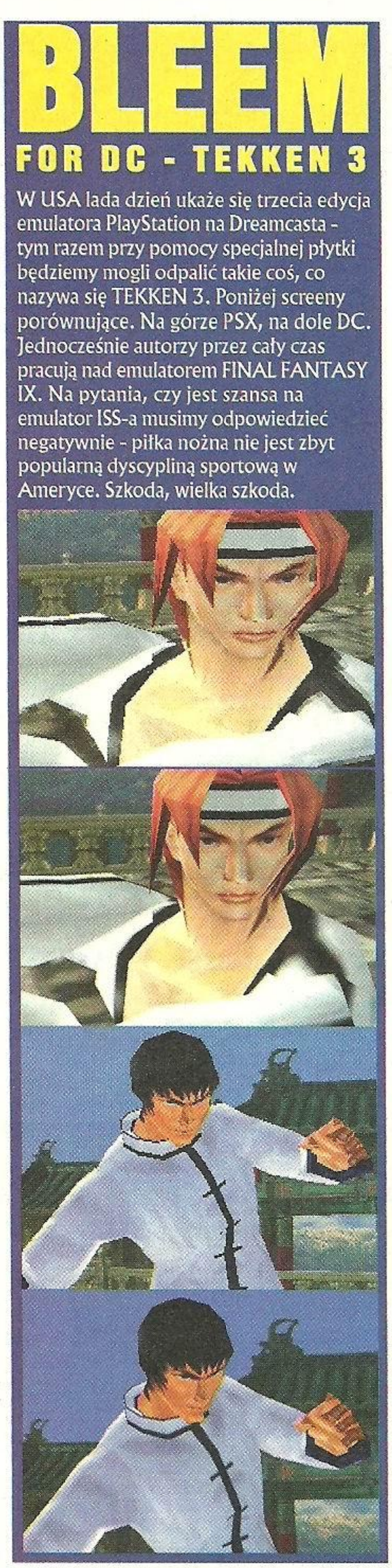
* Skup Gier, Sprzedaż i Wymiana *

ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: 0 (22) 814-27-66
http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919
0501-196-694
swiatgier@alpha.pl

BLEEM
FOR DC - TEKKEN 3

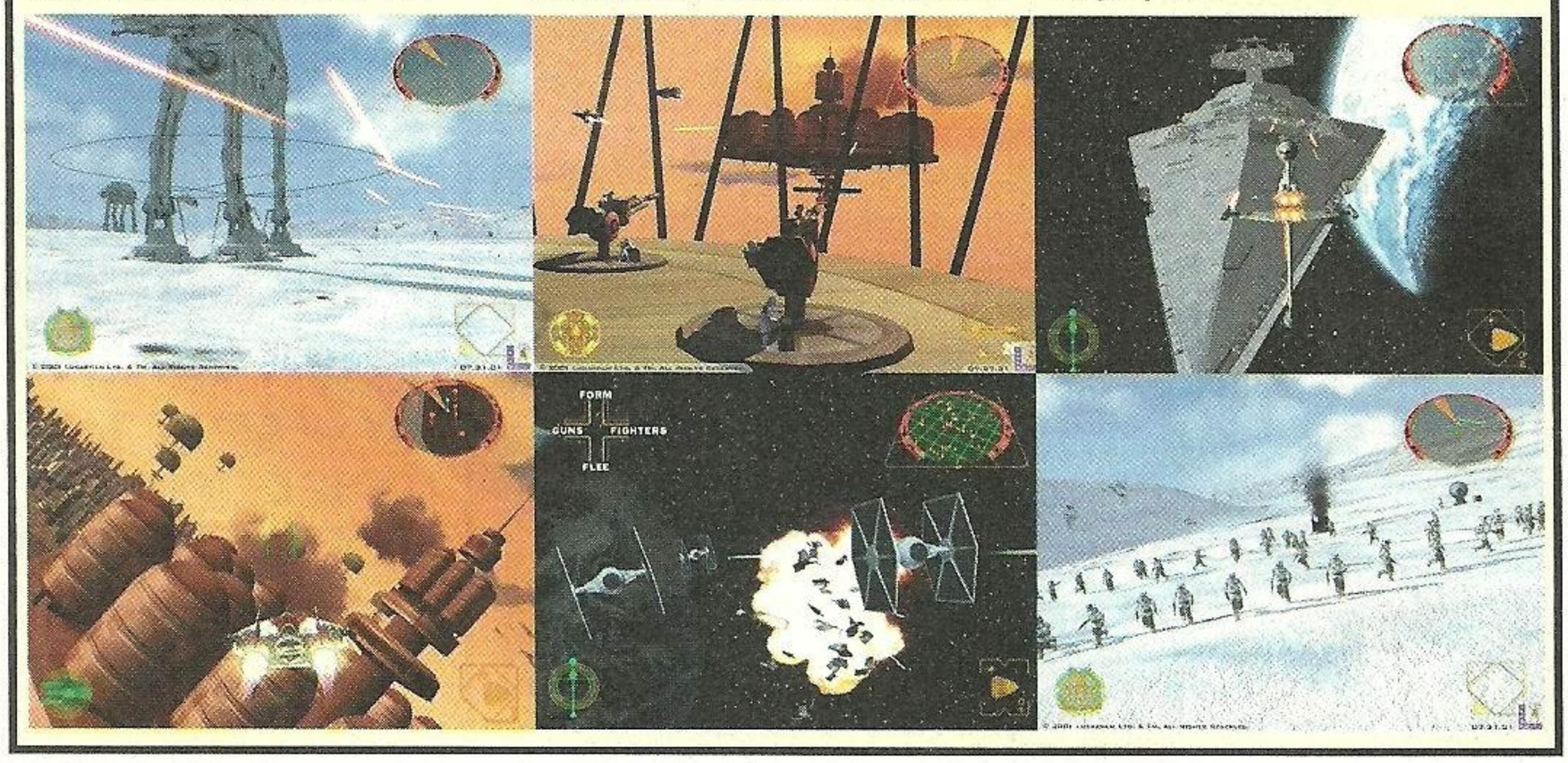
W USA lada dzień ukaże się trzecia edycja emulatora PlayStation na Dreamcasta - tym razem przy pomocy specjalnej płytki będziemy mogli odpalić takie coś, co nazywa się TEKKEN 3. Poniżej screeny porównujące. Na górze PSX, na dole DC. Jednocześnie autorzy przez cały czas pracują nad emulatorem FINAL FANTASY IX. Na pytania, czy jest szansa na emulator ISS-a musimy odpowiedzieć negatywnie - piłka nożna nie jest zbyt popularną dyscypliną sportową w Ameryce. Szkoda, wielka szkoda.



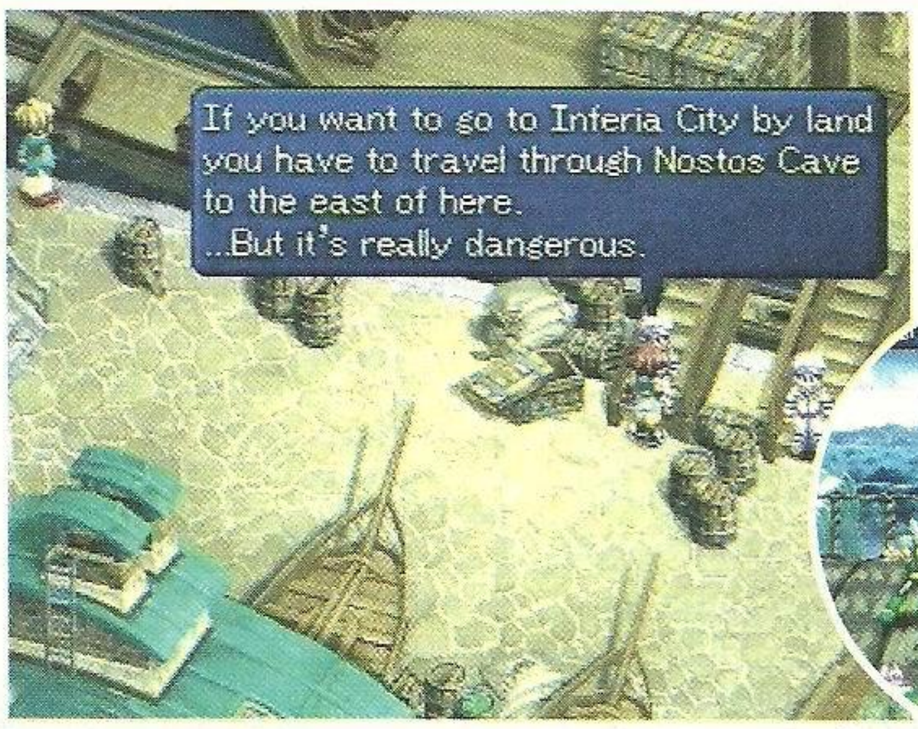
GAMECUBE STAR WARS ROGUE LEADER - RS2

Najlepszy z najlepszych...

ROGUE LEADER jest w tej chwili bez wątpienia najładniejszą i najbardziej oczekiwaną przez nas grą na Gamecube (choć to może zmienić się po wystawie Spaceworld). Znamy już kilka konkretnych informacji odnośnie tej pozycji. Głównym bohaterem jest stary znajomy Luke Skywalker. Będzie warstwa fabularna, a co za tym idzie tryb kampanii - weźmiemy udział w jedenastu misjach, które pochodzą bezpośrednio z filmów, bądź są inspirowane wydarzeniami z trylogii. Tak więc czeka nas bitwa o Hoth, atak na Gwiazdę Śmierci, rajd na Bespin czy wreszcie strzelanina nad Tatooine. Do naszej dyspozycji zostaną oddane przynajmniej cztery rebelianckie myśliwce: X-Wing, Y-Wing, A-Wing i nowy - B-Wing. Pojawią się znane i lubiane postacie (na przykład podczas nalotu na gwiazdę Śmierci nasz tyłek ochrania... Han w swoim Falconie!), będzie także możliwość zmiany pojazdów w ciągu jednej misji. Grafika rządzi na maksa, dźwięk również, a rewolucyjne sterowanie jest tak rozbudowane, że sam opis zająłby pół strony! Dlatego niedługo wrócimy do tej gry i innych pozycji na Gamecube, gdy tylko zbliży się termin premiery kosnoli. Na razie dla Europy jest to bardzo, bardzo odległa sprawa.



PLAYSTATION TALES OF DESTINY 2



Namco zdecydowało się jednak na wydanie swego najlepszego erpega w wersji anglojęzycznej. Szefowie firmy postanowili jednak zmienić nazwę - z TALES OF ETERNIA na TALES OF DESTINY II. W sumie nam to nie przeszkadza - ważne jest, że kolejny śliczny, ręcznie rysowany erpeg niebawem zapuka do naszych drzwi.

Gra zostanie wydana na trzech płytach i zaoferuje kilkadziesiąt godzin wspaniałej przygody z udziałem głównych bohaterów - łowcy Reida i ponętnej Farah, a także - co na PlayStation jest niezwykle rzadkie - dialogi czytane przez lektorów. Ciekawy jest także system walki, ponieważ zależy w dużej mierze od zręczności grającego. W tej chwili to chyba ostatni klasyczny erpeg, jaki zmierza na PlayStation - będziemy mieć tę pozycję na uwadze.

Newsflash

Szef Lucasarts powiedział niedawno, że firma opracowuje już grę na podstawie Epizodu II na Gamecube. Swoją drogą czy wiecie już, jaki jest oficjalny tytuł SWEII? ,,Attack Of The Clones". Gee, Lucas chyba naprawdę za dużo czasu spędza na słońcu.

Activision zakupiło licencję, na podstawie której wyprodukuje gry według scenariusza filmu MINORITY REPORT. Acha - to nowy film akcji/sf reżyserowany przez Spielberga, z Tomem Cruise w roli głównej.

Na amerykańskiej liście wydawniczej gier na Nintendo 64 zostały jeszcze dwie gry, które pojawią się przed świętami: MADDEN 2002 i bijatyka z Atomówkami. Tak więc teoretycznie Ninny 64 pożyje do końca roku. A w Europie pojawi się jeszcze TONY HAWK'S PRO SKATER 2.

Hironobu Sakaguchi wstępnie zapowiedział, że możemy spodziewać się kolejnych gier z serii Final Fantasy jednocześnie na kilka konsol. A bossowie Square są bardzo podekscytowani Gamecube...

THQ zapowiedziało grę ROCKET POWER - TEAM ROCKET RESCUE. W roli głównej sporty ekstremalne: BMX, snowboard, skateboard i rolki. Październik 2001.

No i proszę: panowie z Capcom zapowiedzieli, że CAPCOM vs SNK 2 będzie pierwszą grą sieciową, w którą będzie można grać przy pomocy różnych platform. W tym przypadku posiadacz PS2 będzie mógł zawalczyć z użytkownikiem DC. Oczywiście w Japonii. Ale to i tak ciekawe.

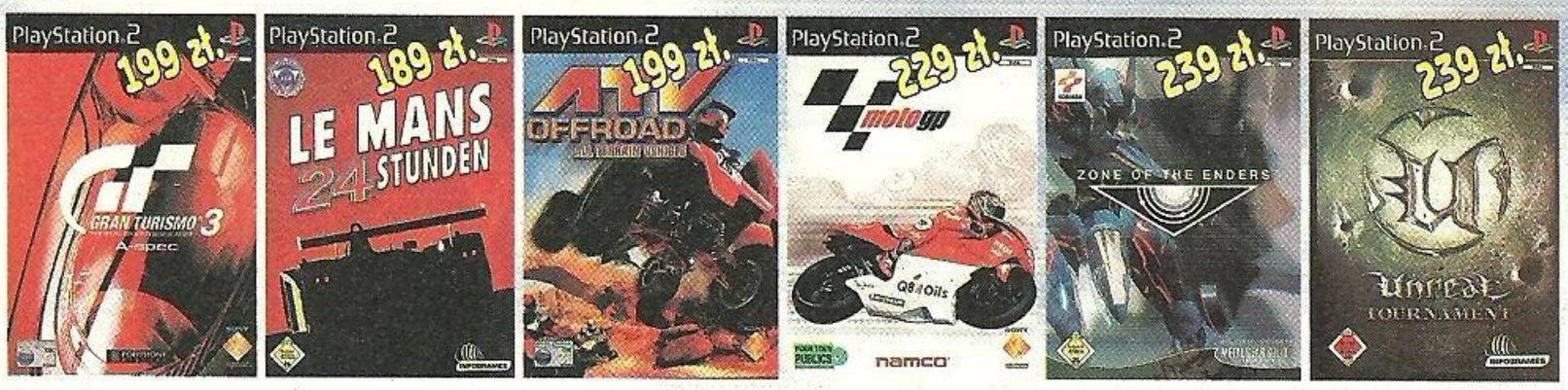
Sony Pictures pracuje nad grą JACKY CHAN ADVENTURES na PlayStation 2 i... Xbox. Khem, khem. Sony robi gry na Xboxa?

Bitmap Brothers po umiarkowanym sukcesie SPEEDBALL 2100 na PSX rzucili się do pracy nad SPEEDBALL ARENA na PS2! Gra ma mieć rozbudowane możliwości sieciowe i w pełni trójwymiarową grafikę. Cóż, życzymy powodzenia!

Francuska firma Titus wykupiła 51% akcji francuskiej firmy Infogrames.

Midway zapowiedziało kilka gier na konsole nowej generacji. Będzie więc strzelanina DEFENDER w pełnym 3D, zręcznościówka GRAVITY GAMES i MORTAL KOMBAT 5. W tym przypadku nie pokazano żadnych screenów pochodzących bezpośrednio z gry. Tylko taki oto renderek. Oprócz tego koleżki pewne jest, że powrócią Scorpion i Jax. Acha - MK zmierza też na GBA.

KONSOLA PS2



Akcesoria PS2: Memory org. 179 zł. • Memory 16 MB 199 zł. • Memory Mad Cartz 139 zł. • Dual Shock org. 145 zł. • Kabel S-Video 49 zł. • Multi Tap org. 189 zł. • Podstawka org. pozioma 89 zł. • Podstwka pionowa 39 zł. • org. kable Monster Games - AV Cable 149 zł. • S-Video 179 zł. • Kabel optyczny 249 zł.

Posiadamy w sprzedaży wszystkie tytuły gier do PS2 wydane w wersji PAL w cenach od 149 do 259 zł. Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03

KONSOLA DREAMCAST
+ gra, internet

599 zł.

Akcesoria DREAMCAST: Pad org. 119 zł. • Memory VMS org. 119 zł. • Kabel RGB 49 zł. • Klawiatura 129 zł. • Mysz org. 139 zł. • Memory 4 MB 110 zł. • Memory 1MB 69 zł. • VGA BOX 110 zł. • Przejściówka do klaw., myszy PC, Dual PSX, Saturn 129 zł. • Pistolet z wibr. 149 zł.

Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 70 do 239 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

Emulator BLEEM - Gran Turismo i Metal Gear Solid na DREAMCAST!!!

Instalacja rozszerzenia internetowego do konsol SEGA Dreamcast

BEZ UTRATY GWARANCJI !!!

KONSOLA PS(one) + Memory

549 zł.

Akcesoria PS(one): Pad Dual org. 139 zł. • Pad podstawowy 39 zł. • Memory org. 79 zł. • Memory 39 zł. • Kabel RGB 39 zł. • Monitor do PS(one) Big Ben 599 zł.

Posiadamy w sprzedaży gry w cenach od 69 do 199 zł.
Informacja o nowościach - tel. (0-48) 363 83 03, 363 89 95

GAME BOY ADVANCE

499 zł.

Duży wybór akcesoriów!

KONSOLA GAMEBOY

279 zł.

Game BOY Color: Duży wybór gier i akcesoriów - ceny od 49 zł.!

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA KONSOL !!!

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283

SKLEP NIKO

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

Final Fantasy X

JAPONIA JUŻ GRA!

Mam na podorędziu takiego jednego znajomego, któremu pokazuję nowe gry na konsole. Jako bezwzględny miłośnik komputera spogląda dość krytycznie na to, co mają do zaoferowania maszyny telewizyjne. Ostatnio siedzieliśmy, rozważając różne ważne rzeczy, kiedy nagle wpada mi pomysł puszczenia mu filmów z FINAL FANTASY X.

Piękny, choć smutny krajobraz i logo przedstawiające dwa żywioły - tak zaczyna się gra!

Drużyna szykuje się do pierwszej walki! Z lewej oczywiście film, z prawej screen z gry.

Filmy lecą, a ja ukradkiem spoglądam na koleżkę. Zawsze, niedomiennie czegoś się czepiał. Teraz milczy. Filmy minęły, a on wciąż nic. W końcu otwiera usta i wypowiada dwa zdania, nie odrywając oczu od pustego monitora: „Chcę... w to zagrać! Mów, co mam zrobić.”. Pomyślałem sobie, że te proste słowa doskonale podsumowują impresję każdej osoby, która widziała co ma do zaoferowania FINAL FANTASY X. Jest to bowiem gra łącząca sobie owoce pracy zespołu najpracowitszych geniuszy świata elektronicznej rozrywki.

OH, NO FINAL FANTASY

Kiedy tworzono pierwszą grę z serii, miała to być ostatnia gra całego zespołu koderskiego z dzisiejszego Square. Nazwali ją FINAL FANTASY, jako finalny produkt swojej działalności na rynku. „Dziękujemy, do widzenia, idziemy do domu”. Potem okazało się, że gra sprzedała się w milionach sztuk. Za czasów FINAL FANTASY VI jeszcze trwała wojna między Saturnem Segi, a Playstation i niewiele mówiono o serii. Odkąd jednak pojawiły się zapowiedzi i filmy pokazujące FF VII na PlayStation - jak uważają specjaliści - wynik wojny został przesądzony. Teraz będzie FINAL X, pierwsza gra z serii na PlayStation 2, gra zupełnie nowej generacji i jakości. Czasy FINALA będą od dziś dzielić się na te sprzed „dziesiątki” i po. A dziś czasy są znacznie inne, bo na świecie rozeszły się ponad 32 miliony różnych części gier FINAL FANTASY. FFX do tej pory sprzedało się w Japonii w liczbie 2 140 000 egzemplarzy. W tym 70% w ciągu pierwszego dnia sprzedaży. FINAL FANTASY nie był jednak FINALEM. Boski Wiatr nadciąga.

HISTORIA LUBI SIĘ POWTARZAĆ

Otoczony wodą świat Spira przeżył już jedną katastrofę. Tysiąc lat temu moce przenikające świat, nazywane w tradycji Sin, zniszczyły całą niemal technologiczną cywilizację Spira. Teraz ludzie, wyznając religię Ebona, żyją w strachu przed zbytnim rozwojem technologicznym i kolejną zemstą magii świata. Historia opowiada zaś o losach dwojga ludzi. Tidusa, posiadającego magiczne moce psioniczne i Yuny, mistrzyni w przywoływaniu demonów Sin...
I - żeby nie psuć - tyle z fabuły. No dobrze: będzie miłość, zdrada, zuchwałe przygody, śmiertelne poledynki...
Czy jeśli powiem, że gra jest przepiękna, to wystarczy? Nie wystarczy. To pierwsza gra w historii nowożytnego świata, którą powinni oceniać poeci! Pierwszy film wprowadzający w fabułę jest tak gęsto usiany fantastycznymi detalami, że obejrzeć go trzy razy, to za mało! O ile takie gry, jak GRAN TURISMO, czy METAL GEAR ciągną do symulowania realnego świata, o tyle FINAL FANTASY X biegnie sobie bez żadnej konkurencji, jeśli chodzi o światy fantastyczne. Są tu społeczności, religie, sporty, kulisy miłości i polityki... a wszystko w papierku fantastyki najwyższego lotu! FINAL X, potem długo nic. Nic. Nic. Dalej nic. I coś tam sobie wstawcie, co chcecie. Trzeba powiedzieć, że gra przeszła wszystko, co można percepować wzrokiem i

Kotopodobna bestia - Kimahri - na początku nie jest przyjaźnie nastawioną postacią.

Rewelacyjna, nieprawdopodobna animacja przedstawiająca zaloty Tidusa i Yuny...

Walka Tidusa ze strasznym potworem pod wodą top poezja w ruchu...

słuchem. To jak patrzenie na wspaniały obraz, albo słuchanie wiersza. Widzisz i słyszysz, ale masz wrażenie, że wszystkiego nie ogarniasz. Więc oglądasz raz jeszcze.... Ech... Dość powiedzieć, że wreszcie ruchy twarzy, tonacja głosu nie pozostawiają żadnych zastrzeżeń. Wreszcie Facial Motion System, którym zasłynąć miała PS2, rozwinie skrzydła. Now era konsol, Panie i Panowie! I to nie na filmikach - w grze. Zresztą... to co dotychczas znaliście z filików, też pojawi się w grze! Rozmowy, pojedynki z co ważniejszymi przeciwnikami toczyć się będą w miejscu spotkania, a nie na syntetycznych arenach. Tylko pomniejsze walki zmieniać będą tło na jakieś prostsze. Ale tu wchodzimy już w nowy dział...

CO, FINALNIE, NOWEGO?

Przywoływanie demonów przez Yunę, super techniki - wszystko będzie się działo w czasie rzeczywistym. Wrażenie ciągłości akcji ma pozostać nieodparte. Pojawi się kilka nowych mini-gierek. Miedzy innymi osławiona Blitzball, czyli gra w wielkiej kropli (?) wody zawieszonej w przestrzeni nad widownią, będąca miksem koszykówki, baseballa i rugby. Zawodnicy - pływając - mają bowiem wrzucić piłkę do trójkątnego celu (bramki?). Będą wyścigi chocobosów i nauka fikcyjnego języka ze Spira.
Jedną z dwu najważniejszych zmian będzie jednak styl rozwijania postaci, nazywany Sphere Board. Skupcie się, bo złożona to sprawa. Wyobraźcie sobie kółka rozsiane po planszy, połączone liniami. Każde kółko skupia jakieś umiejętności postaci, które są do siebie podobne. Np. granie na skrzypcach, kontrabasie i wiolonczeli. Opodal jest kółko: granie na banjo i gitarze - też podobne, ale nie takie same. I teraz: za zdobyte punkty będzie się wędrować po Sphere Boardzie wypełniając wybrane umiejętności. Wędrować wzdłuż linii - tak więc czasem, zanim dojdzie się do upragnionej umiejętności, trzeba będzie ominąć inne, a te, których ominąć się nie da - zdobyć. Należy więc ponadto kombinować tak, by zdobyć wszystkie upragnione umiejętności, idąc po jak najkrótszym odcinku. Fajnie - strategicznie. A co wy na to, że będzie można zmieniać walczących już podczas walki, bez straty tury? A co wy na to, że demony przywoływane przez Yunę nie odwalą swego i uciekną, tylko będą cały czas i wezmą normalnie udział w walce? A co wy na nowy Over Drive? Kiedy zbierzesz odpowiednią ilość obrażeń, pojawia się opcja wklepania kombinacji klawiszy, które go spotęgują. Na przykład Tidus ma jeden klawisz i kilkanaście sekund, żeby go wcisnąć. Natomiast Auron, tajemniczy szermierz, ma ich ze siedem. Przypomina to grę w BUST-A-MOVE. I tak Auron wymiatając mieczem gigantyczne tornado (Ach! Jak to wygląda!), nagle przysłaniany jest przez pasek z kombinacją i odliczający w dół licznik czasu. Jeśli zdążysz wklepać komplet, Auron dodatkowo zapala istniejące tornado i wysadza je w powietrze. Pomocna rzecz! Jeszcze lepsza jest możliwość dostępu do charakterystyk przeciwników podczas walki! Widzisz ich pięty achillesowe (hihi) i możesz doskonale zaplanować atak. Super! I jeszcze to: jeśli lokacje będą się powtarzać w różnych momentach gry, to kamera pokaże je z innego kąta, żeby było ciekawiej. A filmy to oczywiście format DVD z dźwiękiem dostosowanym do pięciu kolumn i subwoofera (czyli 5.1). Wszystkie postacie mające imiona będą miały aktora, który tygodnie spędził na dopracowywaniu intonacji głosu....

TURBO FINITO

Brak słów! Brak słów na to co widać i słychać. Gra jest przenajpiękniejsza. Dźwięk boski. System walki olśniewająco genialny. Gdybym miał z siebie wydusić cokolwiek złego o tej grze, pochlastałbym się suchą bułką z rozpaczy... to niemożliwe! Twarze postaci są naprawdę ekspresyjne. Bossowie niebywale dopracowani, śliczni...
Dziewczyna, która czyta mi przez ramię, to co piszę, pyta mnie, czy się z tą grą przypadkiem nie chcę ożenić. Eeeee...
A można?. Pokażmy to w Episkopacie - na pewno wydadzą oficjalne pozwolenie.
Tylko księży żal.... Amen.
Cóż, Japonia już gra. A my? Wiosna 2002 to optymistyczny termin. Czekamy!

Mr. Niebieskie Włosy zamierza poślubić dziewczynę naszgo bohatera. Czyżby EvilBadGuy?

HISTORIA WIELKIEJ SERII

FINAL FANTASY: 1987, NES - Wyprawa. Wojowników Światła o odzyskanie czterech Kul żywiołów. Cofamy się 2000 lat wstecz, żeby ostatecznie pokonać Chaos. Złożona fabuła przebiła ówczesne produkcje.

FINAL FANTASY II: 1988, NES - Wojna kilku śmiałków przeciwko rosnącemu w siłę imperium, budującemu wielkie machiny wojenne z pomocą Chaosu. Na koniec dostajesz Excalibur, od żony zmarłego króla Ryszarda.

FINAL FANTASY III: 1990, NES - Czterech wojowników walczy o Kryształy Żywiołów, które skradł zły Zande. Po raz pierwszy mogą zmieniać swoje profesje i rozwijać je (do wyboru ponad 12 - można zmieniać w trakcie gry).

FINAL FANTASY IV: 1991, SNES (w USA jako FFII) - Mroczny Rycerz Cecil walczy ze złymi Golbeze i Zemusem, zmieniając się w dobrego człowieka. Fabuła zmiksowana jak Jogobella, wreszcie Active Battle System i pięć postaci do prowadzenia na raz.

FINAL FANTASY V: 1992, SNES - Bartz walczy z Exdeath i Gilgameshem. Pierwszym zwierzakiem Bartza jest Chocobo. Znów można zmieniać profesje (ulepszono system) i chodzi o jakieś kryształy (znowu).

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST: SNES, 1992 (w Japonii w 1993 jako FF USA) - Wiadomo kto dobry, kto zły. Mroczny Król, pięć kryształów, zniszczenie świata. Dziecięca wersja FF. Sprzęt sam się ekwipuje, przedmioty zamknięte do trzech: Odnawiacz HP (wytrzymałości), MP (magii) i regeneracja. Proste walki, tych zaś sporo. Gra do skończenia w 10 godzin.

FINAL FANTASY VI: 1994, SNES (w USA jako FFIII) - Pierwsza FF z bajeranckim scenariuszem. Pół człowiek, dziewczynka o imieniu Terra sciera się z maniakalnym imperatorem Kefką i wspólnie z blisko 13 przyjaciółmi bawi się w niszczenie świata i nawet ostrzej.

FINAL FANTASY VII: 1997, Playstation - Cloud i kolorowi przyjaciele w walce przeciwko Sephirothowi. Wiadomo. Pierwsza FF z polygonowymi postaciami, pierwsze wstawki filmowe FMV, pierwszy FINAL raczej w kierunku science-fiction. A przynajmniej znacznie bardziej, niż dotąd.

FINAL FANTASY TACTICS: 1997, Playstation - Strategiczny RPG z wieloma odniesieniami do serii FF. Zabawa polega na walce i rozwijaniu postaci w meandrach zawiłego scenariusza. 19 klas zawodowych i ponad 400 zdolności - super sprawa. Dynamiczne i dobrze opisane w tabelach walki.

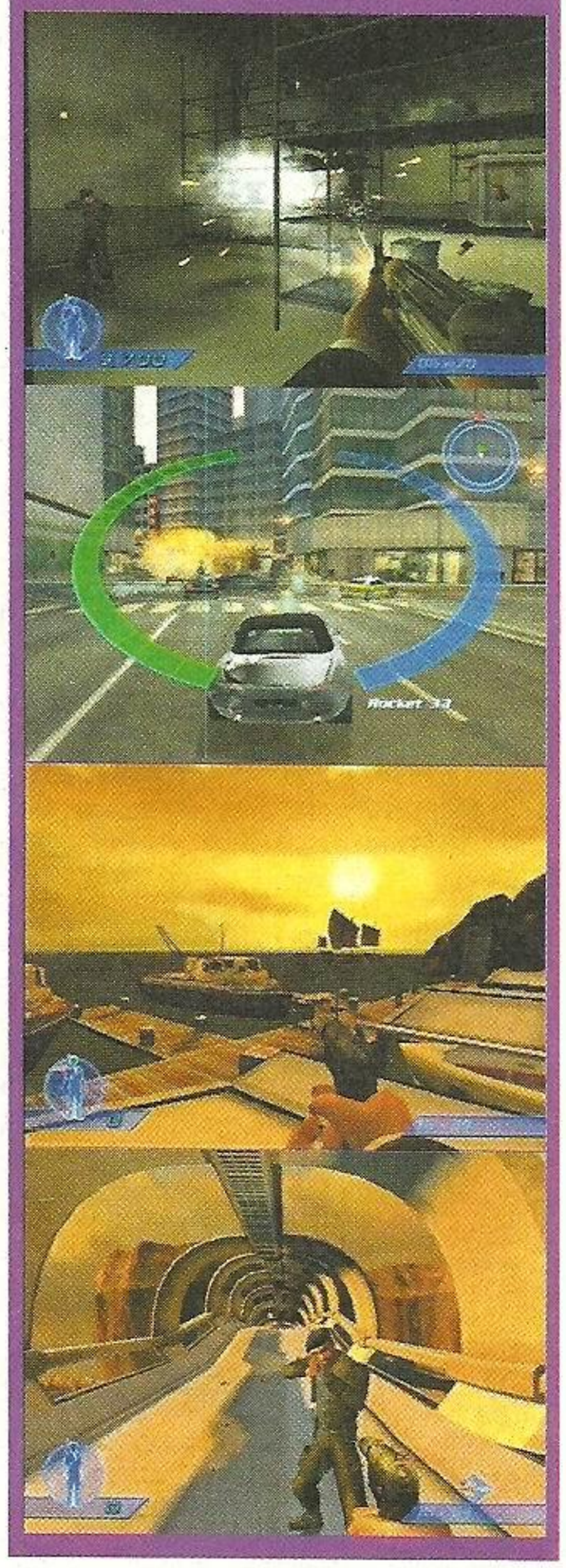
FINAL FANTASY VIII: 1999, Playstation - Samotny bohater i tajemnicza czarodziejka (ha!), dziwne zaniki pamięci i jedziemy dalej w kierunku science-fiction, bo to przecież taka Space Opera, nie? Dawne możliwości rozwinięte.

FINAL FANTASY IX: 2000, Playstation - Powrót do poprzednich części (scenariuszowy). Na koniec gry dostajesz Excalibur II, chodzi o cztery kryształy, pomieszanie umysłów, dziecięcy bohaterowie. Do tego jeszze szarpiący serce Vivi. Roboczo gra miała mieć tytuł FF GAIDEN i być osobnym, miniscenariuszem - niestety rozrosła się koderom i poszła jako FFIX. Pojawia się system Ability i Trance - super sprawa podczas walki.

FINAL FANTASY X: 2001, Playstation 2 - Uch... Ech.... Cały tekst obok jest o tym!

JB 007 AUF

...czyli JAMES BOND 007 - AGENT UNDER FIRE, który zmierza wielkimi krokami na PlayStation 2. Poniżej kilka nowych screenów, w tym także pierwszy z trybu jazdy samochodem. Ma on stanowić rozszerzenie i uzupełnienie nie do końca udanego 007 RACING na PSX. Gra pojawi się jesienią, opóźniona o kilka miesięcy. Acha - będzie całkowicie nowa fabuła, a nie odgrywanie kolejnego filmu!



PLAYSTATION 2 JAK & DAXER

Crashan w odstawce

O tej grze pisaliśmy co nieco w naszym raporcie z E3. Wspomnieliśmy, iż nie zrobiła na nas wtedy najlepszego wrażenia. Po prostu czegoś jej brakuje - może charakterystycznej postaci, czy odbiegającej stylem od innych gier grafiki? Cóż, sami do końca nie wiemy. Wiemy natomiast, że jest ona dziełem autorów Crasha - ekipy Naughty Dog - i choćby z tego względu jest warta uwagi.

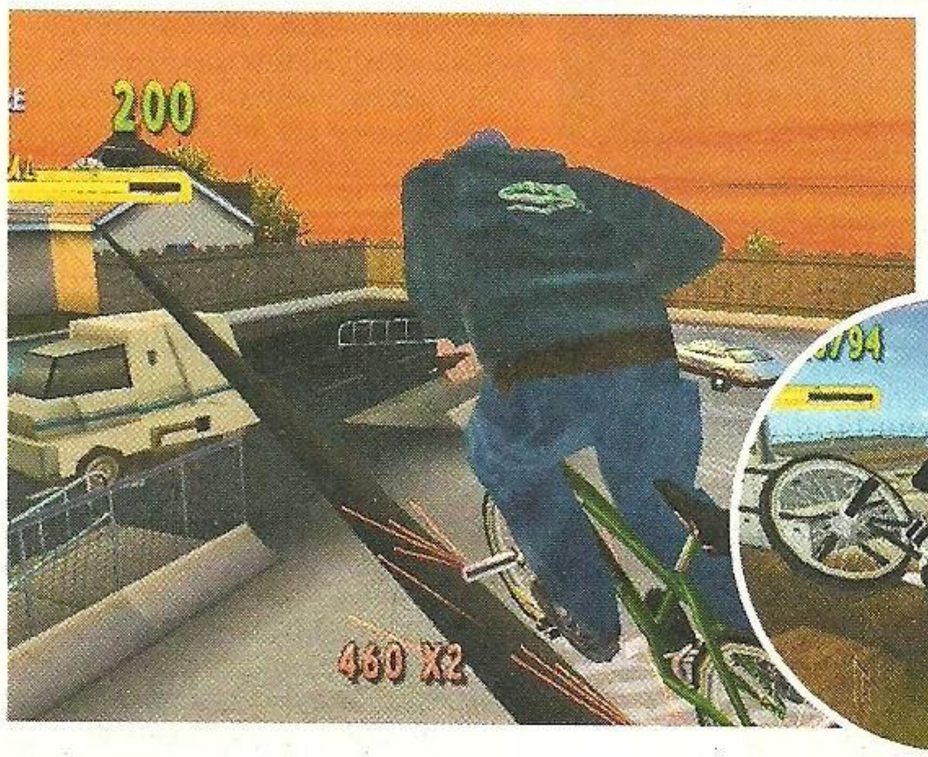
Kilka nowych szczegółów: światy, które będą przemierzać nasi bohaterowie są ogromne, a gdy będziemy przemieszczać się między nimi nie poczujemy, że konsola doczytuje dane. Czyli - podobnie jak w przypadku Crasha - podawanie danych przez czytnik w locie. Bardzo ładnie.

Bohaterowie będą korzystać także po części z arsenału ruchów sympatycznego rudzielca, między innymi z szybkiego okręcania się wokół własnej osi.

Autorzy podkreślają także, że gra nie będzie w żaden sposób liniowa - gracz będzie miał całkowitą swobodę ruchu. Światy będą w pełni interaktywne, a bohater będzie mógł wejść na szczyt góry.

Gra ma ukazać się przez gwiazdką i na pewno będzie to jedna z pozycji ostro promowanych przez Sony. Mniej więcej za miesiąc lub dwa powinniśmy otrzymać pierwszą grywalną wersję. Wtedy napiszemy więcej.

DREAMCAST MAT HOFFMAN PRO BMX



Mimo kurczącej się w drastycznym tempie listy zapowiedzi na Dreamcasta, wciąż pozostało kilku wydawców, którzy nie zamierzają zawieść fanów tej maszynki. Jednym z nich jest Activision ze swoim Matem Hoffmanem - wyczynowym BMX'em, który niedawno pojawił się na PlayStation. Gra w niektórych miejscach rozczarowywała, ale w sumie był (i jest) to kawałek porządnego kodu. Tak więc Mat Hoffman zmierza na Dreamcasta - będzie to klasyczna konwersja bez żadnych dorzuconych bajerów, ale za to z jedną i szalenie istotną rzeczą. Chozi oczywiście o poprawiona grafikę. W wersji na PSX zdarzały się spowolnienia, a także widać było mnóstwo ostrych kantów. Tak nie będzie na DC, o czym zapewnia wydawca. Będzie także ośmiu zawodników, kilkanaście miejscówek, edytorek i tryb kariery. Gra ma ukazać się wczesną jesienią.

PLAYSTATION 2 ALIENS - COLONIAL MARINES

Ripley na emeryturę

Pamiętacie film? Musicie. Opanowany Hicks, panikujący Hudson, mocarna Vasquez czy ginący zbyt szybko Wierzbowski to nazwiska, które na stałe wryły się w pamięć miłośników kina science-fiction. Tym ciekawiej zapowiada się nowa gra w świecie Obcych, w której - wreszcie - nie kierujemy poczynaniami Ripley, ale opancerzonego po zęby oddziału Kolonialnych Marines.

Oddziału? Właśnie tak, oddziału. Wprawdzie gracz bierze udział w akcji z perspektywy dowódcy, to jednak może wydawać proste komendy swej drużynie, ustawiając ich w czworoboku, trójkącie i innych formacjach.

Wspaniale! Wreszcie będziemy biegać wyszkoloną w polowaniach na robaki ekipą, a nie samotną i wystraszoną kobietą. Nasi ludzie będą pilnować, czy paskuda nie wyskakuje z boku.

I pomyślcie - będzie widać, jak działają. A my podłączymy się, lub zwiejemy. Będziemy wyciągać ludzi z kokonów i dawać im do ręki broń, by zajęli miejsce poległych towarzyszy. Spotkamy nawet królową, rodzącą setki jajek z facehugegrami.

Akcja rozgrywa się na tajemniczym statku, do którego cumuje oddział komandosów. Ich zadanie polega na zbadaniu przyczyny braku sygnałów. Nietrudno się domyślić, kto maczał w tym swe kły i pazury. I już nie możemy doczekać się chwili, w której weźmiemy broń w swoje ręce. Zwłaszcza przy takiej grafice - na screenach prezentuje się rewelacyjnie!

IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII I USA

Ape Escape 2001

Platforma: PlayStation 2
Producent: Sony

Pierwsza część tej gry ukazała się na PlayStation w momencie, w którym akurat do sprzedaży wchodził nowy joypad Dual Shock. Tak, były takie czasy. APE ESCAPE była pierwszą i chyba jedyną grą, która wymagała nowego analoga Sony. Być może dlatego nie zyskała szerokiej publiczności - nie każdy wtedy miał Duala. A szkoda - to jedna z ciekawszych i bardziej udanych prób przeniesienia szalonej japońskiej zręcznościówki na anglojęzyczny rynek.
W kilka lat później Sony atakuje z APE ESCAPE 2001. Na razie atakuje Japonię i bardzo prawdopodobne, że tam zostanie. W pierwszej części kierowaliśmy czerwonowłosym koleżką, który przy pomocy podbieraka wyłapywał biegające jak szalone małpy. Te zwinne zwierzątka uciekły z laboratorium nienormalnego profesora, przedtem jednak zakładając specjalne hełmy obdarzające je inteligencją. Okazuje się więc, że cała praca na nic. Małpy znów zwiały i po raz kolejny nasze zadanie polegać będzie na uratowaniu świata od tych skądinąd przemiłych stworzeń. Tym razem jednak profesor obdarzył nas specjalnym odkurzaczem, który zabiera małpom hełmy.
Odkurzacz potrafi także przyciągnąć małpy i unosić je na strumieniu powietrza. Możemy też strzelać zassanymi małpami. Przydatna sprawa, zważywszy iż brązowe stworzenia atakują nas grupami. Do tego dochodzą bomby i mnóstwo innych patentów, które poznajemy na kolejnych poziomach.
Gra jest fajna i ładna - bardzo kolorowa, szybka i płynniutka. Zabawie akompaniamuje szalona muzyczka. Można importować nawet bez znajomości języka. [Gulash]

Simple 1500 - SUMO

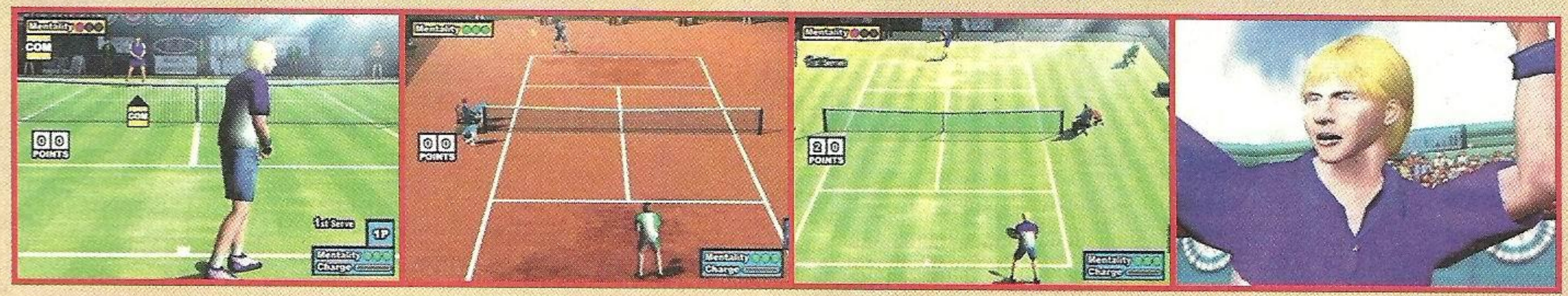
Platforma: PlayStation
Producent: Simple Series

Tego jeszcze nie było! Sumo na Playstation! Pojedynek gigantów przeniesiony na konsolę! Whoaaa!!!
Już się nakrzyczałem. A teraz od początku. Seria SIMPLE ogarnia dość proste przeniesienia na ekran konsolek różnych dziedzin życia sportowego (zwłaszcza). Tym razem mamy do czynienia z sumo, czyli starą japońską zabawą imitującą pojedynki demonów. Dwóch mężczyzn wychodzi na uklepany z gliny, płaski kopiec i każdy musi spowodować, by jego przeciwnik albo spadł z ringu, albo dotknął go częścią ciała powyżej kolan. Przegrywa ten, który pierwszy dotknie. Te proste zasady zapewniają krótkie walki i wielkie napięcie u zawodników. Stąd też Japończycy do dziś walą na zawody dzikimi masami.
Gra jest zupełnie lichutka. Można co prawda wygenerować sobie zawodnika i nawet zapisać go na karcie pamięci, żeby potem bajerować koleżanki na swojego wypasa. Można nawet obejrzeć statystyki innych zawodników, które rozpisane są na grafie, w skład którego wchodzi siła, zręczność, wytrzymałość i technika. Taki nasz wystrojony i wydmuchany zawodnik wchodzi do walki. I tu porażka. Śliczne, nastrojowe, starojapońskie menu, zapowiada klimatyczną rozgrywkę. Niestety - na arenę wchodzą dwa rozpłaszczone chodniki, wyszywane w wojowników i zaczynają walkę, która opiera się głównie na klepaniu przycisków (jak w starych wyścigach). Spektakularne to jest tyle, co oglądanie pościgu żółwia za ślimakiem. W żaden bowiem sposób nie zapowiada się SIMPLE 1500 SUMO na grę ciekawą. Rozgrywka nieciekawa, tworzenie postaci dość schematyczne. Na plus (maleńki) jedynie fakt, że menu i muzyka są tak starojapońskie, jak tylko mogą być. [Grabarz]

MS: Hard Hitter

Platforma: PlayStation 2
Producent: Magical

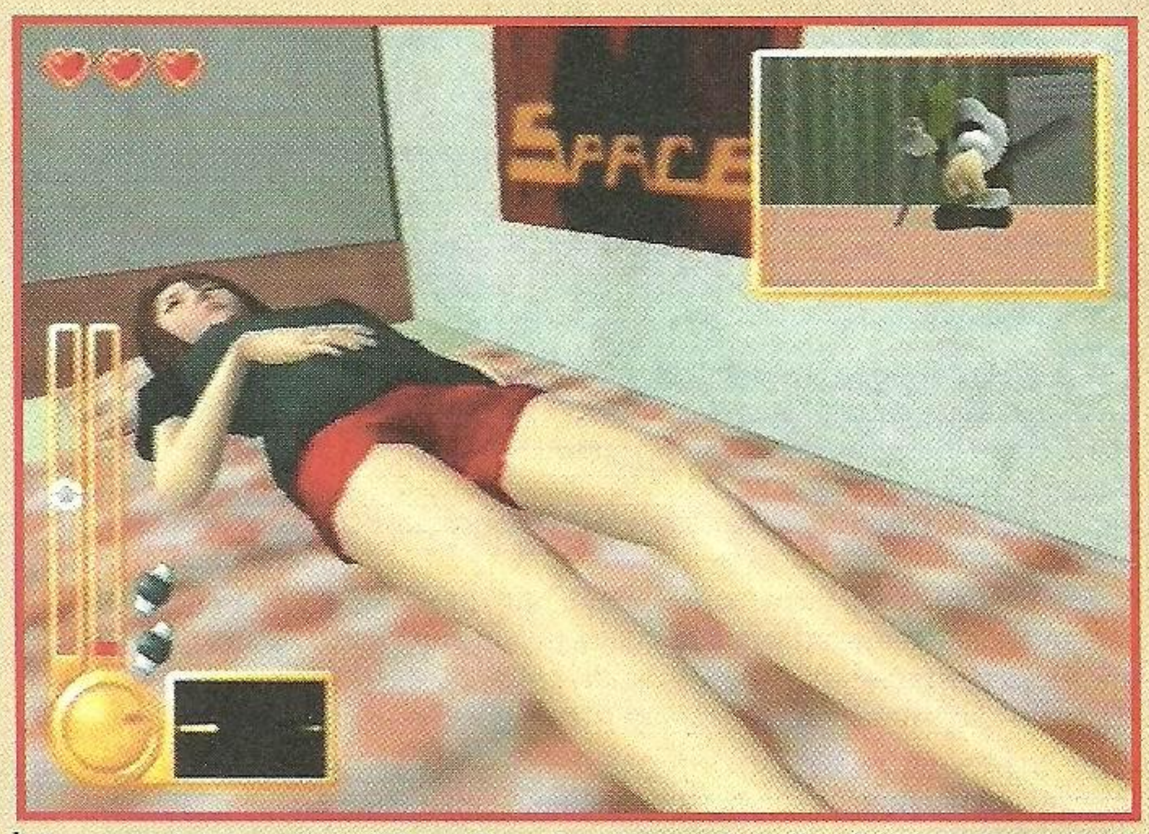
Do tej pory nic nie przebiło VIRTUA TENNIS na DC. Tej grze też się to nie udało. Jest to po prostu przeciętna pozycja. Można w nią pograć bez krzywienia się, ale nie ma takiej satysfakcji ze zwycięstwa i złości po porażce jak podczas gry w VT. Najgorsze jest jednak to, że graficznie ta pozycja jest daleko w tyle za VT. Wygląda tak, jak gry z pierwszego rzutu na DC. Dość słabe są modele postaci, wydają się takie plastikowe, sztuczne. Ruszają się też niezbyt realistycznie - sztywno i nienaturalnie. Korty nie imponują liczbą szczegółów.
W oprawę dźwiękową nie wsadzono dużych pieniędzy. Przy produkcji filmów stosuje się zasadę, że jeżeli ścieżka dźwiękowa ma być naprawdę dobra, to od pięciu do dziesięciu procent budżetu powinno przeznaczone na nią. W grach jest pewnie mniej i nie sądzę, żeby na dźwięk do HH przeznaczono więcej jak jeden procent całego budżetu. To słychać - muzyczka jest irytująca, odgłos odbijanej piłki dziwny i głuchy. Komentator posługuje się angielskim, więc można go zrozumieć, ale ma tak mały zasób odzywek, że po jednym secie można już wszystkie zapamiętać.
Sterowanie jest w miarę proste i podobne do tego jakie zostało sprawdzone w VT , jednak gra się trochę trudniej. Po prostu trzeba się posługiwać większą liczbą przycisków. W przeboju Segi wystarczyły dwa, tu jest ich cztery. Każdy odpowiada za inny rodzaj uderzenia. Jest też pasek siły, podobny do tego jaki znamy z ISS'a.
Gra nie jest zbyt głęboka, tylko Arcade, Exhibition i Training. Można też grać mecze deblowe. Brakuje jednak takiego trybu jak World Circuit Mode znanego z VT. W oczekiwaniu na SEGA SPORTS TENNIS 2K2 można zaimportować. [Marcellus]



Ka

Platforma: PlayStation 2
Producent: Sony

O tej grze było swego czasu dość głośno. Czasami nazywana jest "symulatorem" moskita. Mocno na wyrost - jest to dość prosta zręcznościówka. Latasz sobie stworkiem, który tylko z nazwy jest komarem. Został bowiem troszkę "upiększony", bo mało kto miałby ochotę grać taką paskudą, jaką w rzeczywistości jest komar (a raczej pani komarowa). Komar (bo w grze jest on wyraźnie płci męskiej) jest istotą mangową, wielkooką i dość słodką. Jego zadanie polega oczywiście na spijaniu krwi. Do tego celu wybrał sobie typową japońska rodzinkę, w skład której wchodzą mama, tata i córeczka.
Gra zaczyna się od wysokiego C. Od razu za cel obrana jest córeczka, która jest milutką nastolatką. Pierwszym zadaniem jest ukąszenie jej w udo. Na początku trzeba znaleźć oznaczone miejsce, potem usiąść, wkłuć ssawkę i rozpocząć spijanie krwi. Nie jest to oczywiście bezkarne. Im dłużej komar siedzi i wysysa, tym bardziej obiekt się denerwuje. Jeżeli będzie siedział za długo, to cel zdenerwuje się i spłaszczy insekta jednym celnym uderzeniem. Również latanie blisko głowy obiektu drażni go. Jeżeli wtedy człowiek się wnerwi, to następuje tak zwana "bitwa". Człowiek chodzi po pokoju i próbuje zatłuc komara, z kolei ten ma za zadanie trafić go w określony (świecący się na czerwono) punkt (lub punkty). Jeżeli mu się uda, człowiek się relaksuje i można znów go kąsać.
Każde kolejne zadanie jest oczywiście trudniejsze, coraz ciężej jest znaleźć miejsce, w które należy ukąsić, obiekt się porusza, w czasie bitwy używa "szpreja" przeciw komarom i tak dalej. Niektórych może zainteresuje misja czwarta, w której panienka siedzi w wannie, a ukąsić ja trzeba trochę powyżej lewej piersi. No ale to nie jest jednak gra dla dorosłych, wiec nie liczcie na jakieś specjalne widoki. Gra jest intrygująca ale tylko na początku. Potem zaczyna nużyć wykonywanie ciągle tego samego (w zasadzie) zadania. Więc raczej nie nadaje się na europejski rynek. Również dlatego że jest strasznie trudna. Jednak największą jej wadą jest mała dynamika. Warto ją jednak zobaczyć. [Marcellus]



Komar to istota o niezwykle podłym charakterze; kąsa i spija naszą krew.

A mimo to skośnoocy bracia postanowili przedstawić go nieco w innym świetle. Wesoły komar, nasz kumpel i w ogóle fajowy koleś. Ale my wiemy swoje! Pamiętaj - miej „szprej" pod ręką!

Super Puzzle Fighter II X

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom

Donovan (Darkstalkers) w walce ze swoim alter ego. Kto zwycięży?!

Jedna z moich ulubionych gier na PlayStation doczekała się reinkarnacji na Dreamcasta! W SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO graliśmy całą ekipą przez dobre dwa lata - na każdej imprezie gdzieś pod ścianą stał sobie PSX i mały telewizorek, gdzie osoby zmęczone tym, co zwykle robi się na imprach mogły odreagować. Grały dziewczyny, grały chłopaki, grał nawet pies. No dobra, pies nie grał, bo akurat próbował spać.
Zasada jest prosta: z góry spadały dwa klocki, które należało dopasowywać kolorami. Po jakimś czasie pojawia się specjalny kryształek, którego zetknięcie z klockami w tym samym kolorze powoduje ich zniknięcie i uaktywnia reakcję łańcuchową. Kolejne piramidy znikają, a przeciwnik dostaje za to odpowiednią karę w postaci większej liczby klocków. Może on jednak przebić nas swoimi kombosami i wtedy my dostajemy karę. Rywalizacja jest zacięta. Bywało nawet nerwowo.
SUPER PUZZLE FIGHTER II X FOR MATCHING SERVICES, bo tak brzmi pełny tytuł tej gry, to nowe wcielenie tamtej pozycji. Panowie z Capcom pomyśleli chwilę i dorzucili dwa nowe tryby gry. Teraz prócz standardowego jest wariacja polegająca na dorzuceniu klocków, które uaktywniają się dopiero po kilku sekundach. Jest także tryb, w którym klocki pojawiają się od dołu (po prostu cała piramidka podjeżdża do góry, a my zamieniamy specjalnym kursorem dwa klocki ze sobą miejscami). Jakkolwiek skomplikowanie to brzmi - załapiecie w lot i bardzo możliwe, że zakochacie się w tej grze - podobnie jak ja.
Co do tego? Postacie Capcomu z mordobić tej firmy (SF, Darkstalkers) i Capcomowe efekty: rozbłyski, specjale i super-comba odpalane przez postacie na środku, odpowiednia muzyczka i dźwięk, galeria z obrazkami i możliwość definiowania własnych kombosów z gemów. Nie będziecie się nudzić.
W Japonii do tego wszystkiego dochodzi jeszcze możliwość gry przez Internet! Szkoda, że my jej nie mamy. Ale nawet mimo to gra jest po prostu świetna. Sprawdźcie ją! [Gulash]

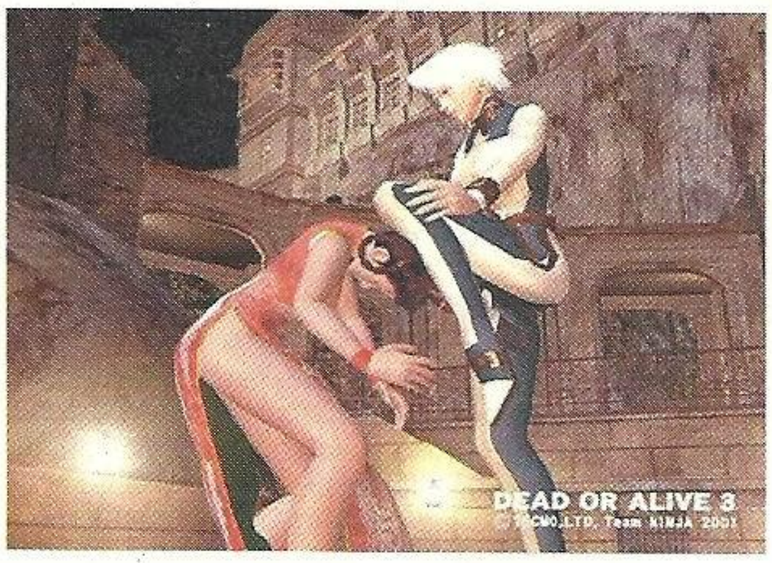
Z lewej wariacja podstawowego trybu z zasłoniętymi klockami. W środku dwaj odwieczni rywale przed nowym wyzwaniem. A z prawej... tto...tto tttooo jest suuuuuuper cooooombo!

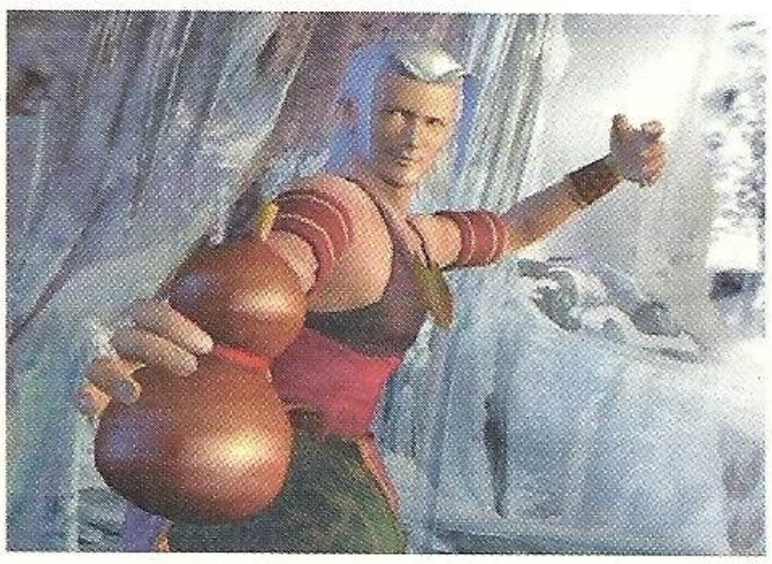
TEKKEN 4 vs DEAD OR ALIVE 3 vs VIRTUA FIGHTER 4

FIGHT ON!

TEKKEN 4 vs DEAD OR ALIVE 3 vs VIRTUA FIGHTER 4

Nowa generacja fighterów jest już o krok! W ciągu kilku miesięcy ukażą się najnowsze części trzech wspaniałych serii. Przed wami raport traktujący o tych rewelacyjnie zapowiadających się pozycjach, które będą miały szanse wstrząsnąć światkiem konsolowych graczy. I masa nowych, nie publikowanych wcześniej obrazków!





TEKKEN 4 vs DEAD OR ALIVE 3 vs VIRTUA FIGHTER 4

TEKKEN 4

Najwyższy czas na coś z górnej półki od Namco. Po Soul Caliburze ta firma wyraźnie sp

Ukończona w: 100%

Producent: Namco
Board: System 246
Termin ukazania się wersji arcade: sierpień

Konwersja na: PlayStation 2
Termin ukazania się konwersji:
przełom 2001/2002 lub później

Po niemal dwuletniej przerwie kolejna odsłona Turnieju Żelaznej Pięści uderzy do salonów, a potem na konsolę. Seria ma rzesze fanów i cieszy się statusem kultowej. Zupełnie zresztą zasłużenie. Nie ulega wątpliwości, że obok MGS2 i FFX to właśnie TEKKEN 4 jest najbardziej oczekiwaną grą przez posiadaczy PlayStation 2

FABUŁA

Co? Fabuła w mordobiciu? No dobrze: Kazuya wrócił z zaświatów, Heichahi szuka genu Diabła, chcą się nawzajem pozabijać, stary organizuje kolejny turniej, przyjeżdża ekipa i zaczyna się jatka.

POSTACIE

Pod względem liczby postaci TEKKEN 4 wygrywa z całą konkurencją. Na starcie dostępnych będzie 10 postaci, w tym siedmioro znanych z poprzednich części: Law, Xiaoyu, King, Paul, Kazyua, Yoshimitsu, Hwoarang. Do tego trójka nowych: Craig, Christy i Steve. Stopniowo w salonach będą dostępni kolejni bohaterowie - Namco stosuje technikę „time release", w wyniku której co jakiś czas pojawia się nowa postać. W sumie czeka na nas 20 bohaterów. Wiadomo także, że przedostatnim lub ostatnim bossem jest Heichahi, który naturalnie będzie również grywalną postacią. Zróżnicowanie postaci jest spore.

ARENY

TEKKEN 4 łamie schemat aren, z którego korzystali dotąd autorzy z Namco. Koniec z nieograniczonymi, płaskimi plackami. Teraz walki toczą się w rzeczywistych lokacjach: na dachu, na parkingu, na arenie, na schodach... Podobno nawet na plaży. Gdzieś tam są ściany bądź obiekty uniemożliwiające ruch. Część aren będzie ciasna, część zaś rozległa - tak, by na wszelki wypadek nie zrażać wiernych fanów. Niestety, w wersji testowej gry zdarzały się kiksy - widzieliśmy scenę, w której postacie zostały zasłonięte przez element otoczenia.

GRAFIKA I ANIMACJA

Walka została przyspieszona, a co za tym idzie animacja niektórych ciosów wydaje się być mniej płynna. Przejścia są po prostu zbyt szybkie, by się nimi rozkoszować. Przynajmniej takie są nasze odczucia po obejrzeniu sporej liczby filmów z gry. Mimo to oczywiście animacja jest płynna, a zawodnicy ruszają się bardzo efektownie. Po walce pojawia się powtórka, na której w zwolnionym tempie widać ostatni celny cios i jego efekt - bardzo ładna sprawa. Areny są śliczne - na jednej z nich, w kształcie Koloseum w tle podskakuje kilkuset (!) kibiców. Kolejną sprawą jest oświetlenie. Gdy walczący oddalają się od światła, widać wspaniałą grę cieni na ich sylwetkach. Naturalnie są również rozbłyski, pioruny i inne efekty charakterystyczne dla serii. Nie ma jednak anty-aliasingu

JAKOŚĆ KONWERSJI NA KONSOLĘ

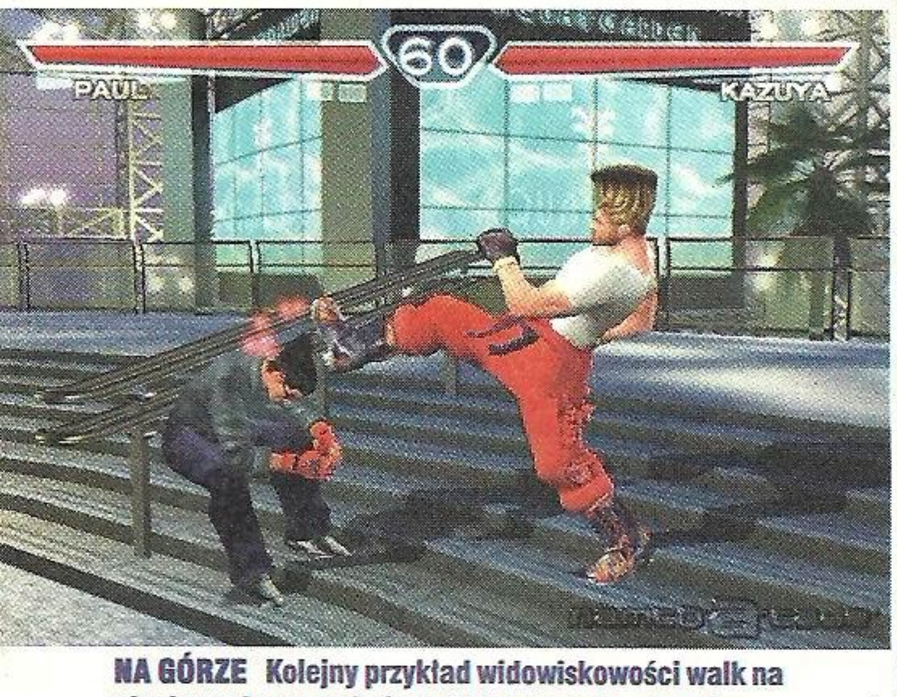
Trudno tu spodziewać się czegoś gorszego od perfekcyjnej konwersji na PlayStation 2 - automat oparty jest o płytę System 246, która jest konsolą PS2 z większą ilością pamięci. Namco przyzwyczaiło nas także do sporej liczby bonusów i dodatków.

PYTANIA I OCZEKIWANIA

TEKKEN 4 zapowiada się naprawdę ciekawie - mnóstwo nowości, znacznie poprawiona grafika, kultowość serii. Tylko... No właśnie, jest jedno duże ale. Zobaczymy, jak Tekkenowi puryści zareagują na nowe elementy. Czy wszystkim spodoba się walka na ciasnym i ograniczonym obiektami terenie? Czy rozbudowane sidestepy nie zmienią całkowicie systemu walki? A różnice wysokości? I czy nie okaże się, że raz przyparty do ściany zawodnik praktycznie nie ma szans na ucieczkę i jedyne, co go czeka to potężna seria i nokaut? Wreszcie czy pozostałe postacie nie będą przypadkiem Gonem, Alexem, Rogerem, Devilem i Mini Ganryu? Niedługo się o tym przekonamy. Wierzymy jednak w geniusz Namco.

Nie ma dwóch zdań, że TEKKEN 4 zapowiada się szalenie interesująco. A oprawa graficzna po początkowym lekkim rozczarowaniu zaczyna robić na nas coraz większe wrażenie...

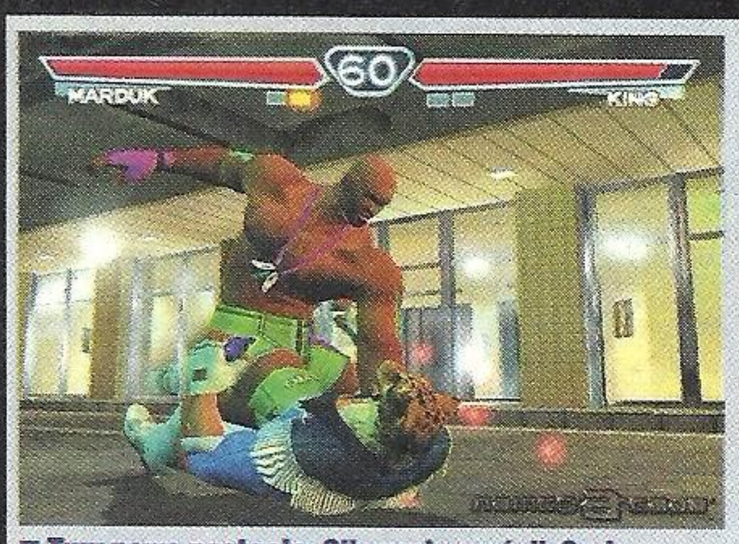
...oczęła na laurach. Do roboty!



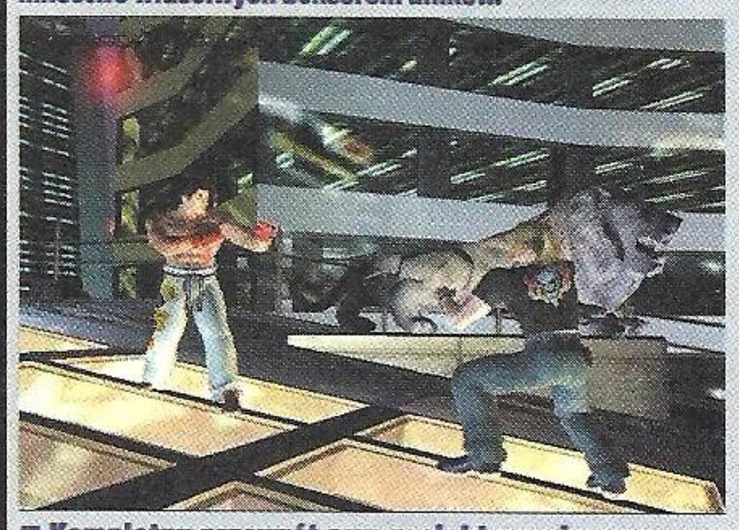
NA GÓRZE Kolejny przykład widowiskowości walk na nierównych arenach. Schody i poręcze to naturalne przeszkadzajki! **PO PRAWEJ** Paul masakruje Kaza przy ścianie - w tym przypadku Kaz oparł się o pomnik!

Niektóre areny wyglądają rewelacyjnie - podziemny parking z samochodami jest idealnym miejscem dla zmagań naszych herosów.

NOWOŚCI!



■ **Trzy nowe postacie.** Olbrzymi zapaśnik Craig Marduk walczący stylem vale tudo (brazylijskie ju-jitsu), malutka Christy Monteiro uprawiająca capoeirę oraz angielski bokser Steve Fox. Najciekawszą z postaci wydaje się być Steve - walczy tylko pięściami i ma mnóstwo właściwych bokserom uników.



■ **Kompletny przewrót przy projektowaniu aren.** Teraz tła dla naszych walk nie muszą być równe (zobaczcie na obrazek - Kaz stoi wyżej niż Paul), niektóre areny mają ściany bądź obiekty, do których można przyprzeć przeciwnika (na przykład do samochodu). Są także piękne pod względem wykonania.

■ **Kilka zmian w systemie walki.** Rozbudowany system uników pozwoli na wyjście walczącym z zakłętej linii prostej, choć nie w takim stopniu jak w DEAD OR ALIVE 3. Jest także bicie przy ścianie ze specjalnymi ciosami i combami oraz możliwość wymiany miejsc przez zastosowanie odpowiedniego rzutu. A to dopiero początek...

King wreszcie znajdzie godnego przeciwnika w Craigu Marduku. Z prawej Xiaoyu i Kazuya okładają się na lotnisku.

A oto Christy Monteiro, która zapowiada się na klon Eddy'ego. Z prawej Steve i jego szybkie pięści na szczęce Kinga.

VIRTUA FIGHTER 4

Flagowa seria Segi zadebiutuje na PlayStation 2. Czy uda się jej przekonać do siebie za

Ukończona na: 75%

Producent: Sega
Board: Naomi 2
Termin ukazania się wersji arcade: sierpień

Konwersja na: PlayStation 2
Termin ukazania się konwersji:
przełom 2001/2002 lub później

Suzuki-san powiedział, że VF4 w bezpośredniej linii ma być kontynuacją VIRTUA FIGHTER 2. Według autora ma to przysporzyć grze nowych zwolenników, a jednocześnie dać prawdziwym hardcore'owcom lepiej wyważoną grę.

FABUŁA

Niespecjalnie ją znamy. Wiemy jedynie, że drugi turniej wygrała Pai, a Vanessa zamierza pomścić śmierć ojca. No i postacie są o kilka lat starsze, sądząc po rysach Akiry bądź Liona.

POSTACIE

Sega proponuje nam 13 postaci, w tym jedenaście powracających i dwie nowe. Z doskonale znanych zawodników wystąpią: Akira, Sarah, Jacky, Wolf, Jeffry, Aoi, Lion, Shun-Di, Pai, Lau i Kage. Jak widać, z ekipy VF3 wyleciał olbrzymi Taka-Arashi i w sumie bardzo dobrze. Natomiast dwójka nowych to mnich Lei Fei w klasycznych chińskich szatach oraz czarnoskóra Vanessa Williams. Co ciekawe, AM2 obiecuje lepsze zbalansowanie postaci i większe różnice pomiędzy szybkimi/słabymi, a wolnymi/mocnymi. Ma być także większa różnica w ciosach.

ARENY

Z tego, co wiemy VF4 powraca do korzeni - a więc areny będą płaskie i na ogół ciasne, choć pewnie będą od tego odstępstwa. Widzieliśmy ring zapaśniczy, wnętrze chińskiego domu, placyk treningowy w świątyni, plażę Jeffry'ego, ruiny budowli przypominającej Koloseum czy wreszcie śnieg. Podobno Yu Suzuki zastanawia się nad wprowadzeniem ścian rozwalających się pod wpływem ciosów - wtedy walka będzie mogła przenieść się na drugą stronę. Są to jednak niepotwierdzone plotki i szczerze mówiąc, nie sądzimy, żeby ta opcja znalazła się w ostatecznej wersji gry. Będzie za to męczenie przeciwnika przy ścianie.

GRAFIKA I ANIMACJA

Podobnie jak w Tekkenie także i tutaj walka wydaje się być nieco przyspieszona, ale na szczęście płynność animacji na tym nie ucierpiała. Może dlatego, że część ciosów autorzy przenieśli przy pomocy nowej sesji motion capture, przy zastosowaniu najbardziej zaawansowanego sprzętu. No cóż, nam wystarczyło obejrzenie pierwszej migawki z gry, w której Pai i Lau okładają się ciosami parując i kontrując. Wyglądało to jak prawdziwy film kung-fu! Animacja postaci jest nienaganna. A same postacie to najbardziej zaawansowane pod względem graficznym modele, jakie występują w grach video. Popatrzcie tylko na obrazek z Pai. Podobnie areny - reprezentują poziom wykonania, jakiego jeszcze nie widzieliśmy (to znaczy jak na swoją skalę, ponieważ pod względem stosunku jakości do wielkości DOA3 zjada wszystko na śniadanie). Ptaki w powietrzu, burza, kilka świateł punktowych, drobinki piachu i śniegu wzbijane w powietrze przez walczących... Mistrzostwo świata!

JAKOŚĆ KONWERSJI NA KONSOLĘ

Tutaj mogą być pewne problemy. Automat zasila płyta Naomi 2, pchająca 10 milionów wielokątów i dodatkowo obsługująca kilka niezależnych źródeł światła bez potrzeby obciążania procesora. Teoretycznie PlayStation 2 potrafi tyle wyciągnąć, musimy jednak zobaczyć jakąś grę, która tak daje czadu. Jednak AM2 i Yu Suzuki twardo mówią, że pracują równocześnie nad wersją na PS2 już od roku i będzie to perfekcyjna konwersja. Możemy też spodziewać się dodatków i bonusów w stosunku do automatu.

PYTANIA I OCZEKIWANIA

VF4 to wielka niewiadoma. Z jednej strony wiadomo, że gra nie może się nie udać - w końcu to flagowy produkt Segi, największe dokonanie Suzukiego i jego duma. Z drugiej zaś... No tak, pytań jest mnóstwo. Czy PS2 udźwignie tę grę bez straty jakości? Czy powrót do starych aren nie będzie krokiem wstecz? Czy delikatne rozbłyski przy ciosach nie zdenerwują zadeklarowanych fanów serii? Czy system walki nie będzie zbytnio uproszczony? Ahhh...

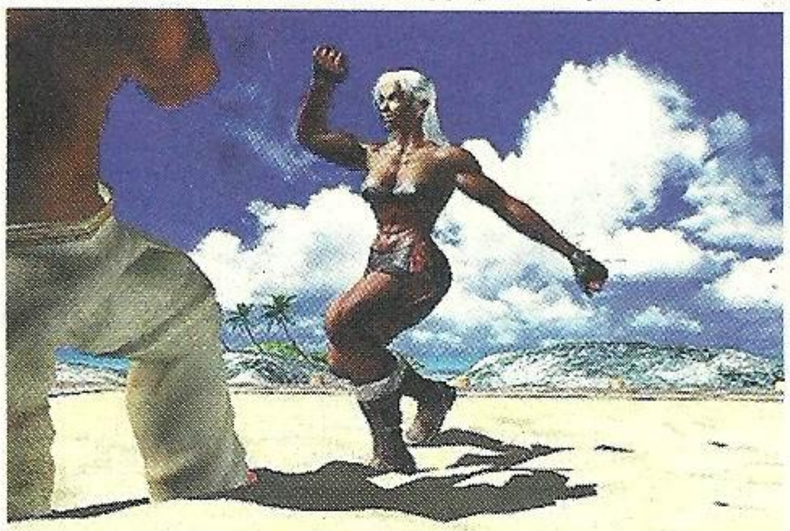
Na planszy Akiry w powietrzu wirują opadające liście, wygląda to rewelacyjnie! W środku Aoi ze swym chwytem (sprawdźcie włosy Akiry!). Na końcu Jeffry z obrotowym kopniakiem.

jadłych fanów Tekkena?

GÓRA Nowy człowie, Lei Fei walczy niczym wielokrotny mistrz Chin w wushu Jet Li- jeden z naszych ulubionych aktorów
PRAWO Pai dopalona mocą Naomi 2 wygląda po prostu nieprawdopodobnie

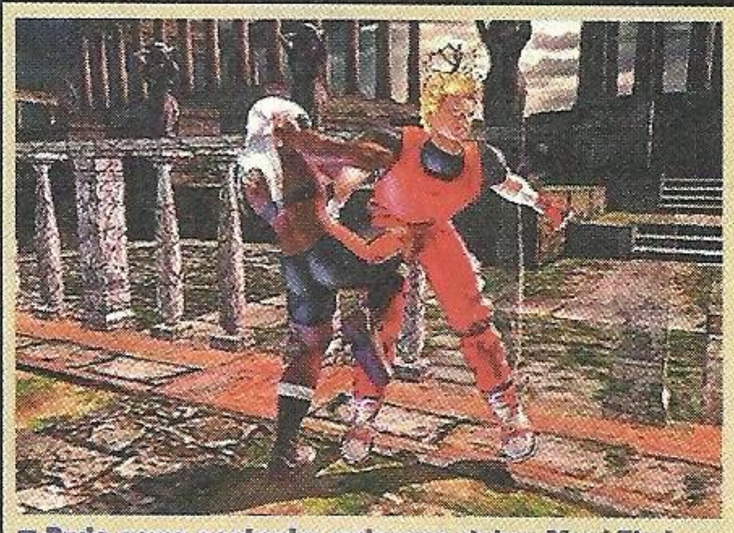
Postacie są niesamowicie szczegółowe, a ich ruchy najbardziej realistyczne ze wszystkich trzech przedstawianych gier.

Lion dostał nowy strój, w którym wygląda co najmniej dziwnie. No, ale najwraźniej tak ma być. I jeszcze raz Pai Chan w akcji.



Oto Vanessa na wyspie Jeffry'ego. Z każdym ruchem wzbijają się drobinki piasku. Z prawej Sarah w obcisłym kombinezonie.

NOWOŚCI!



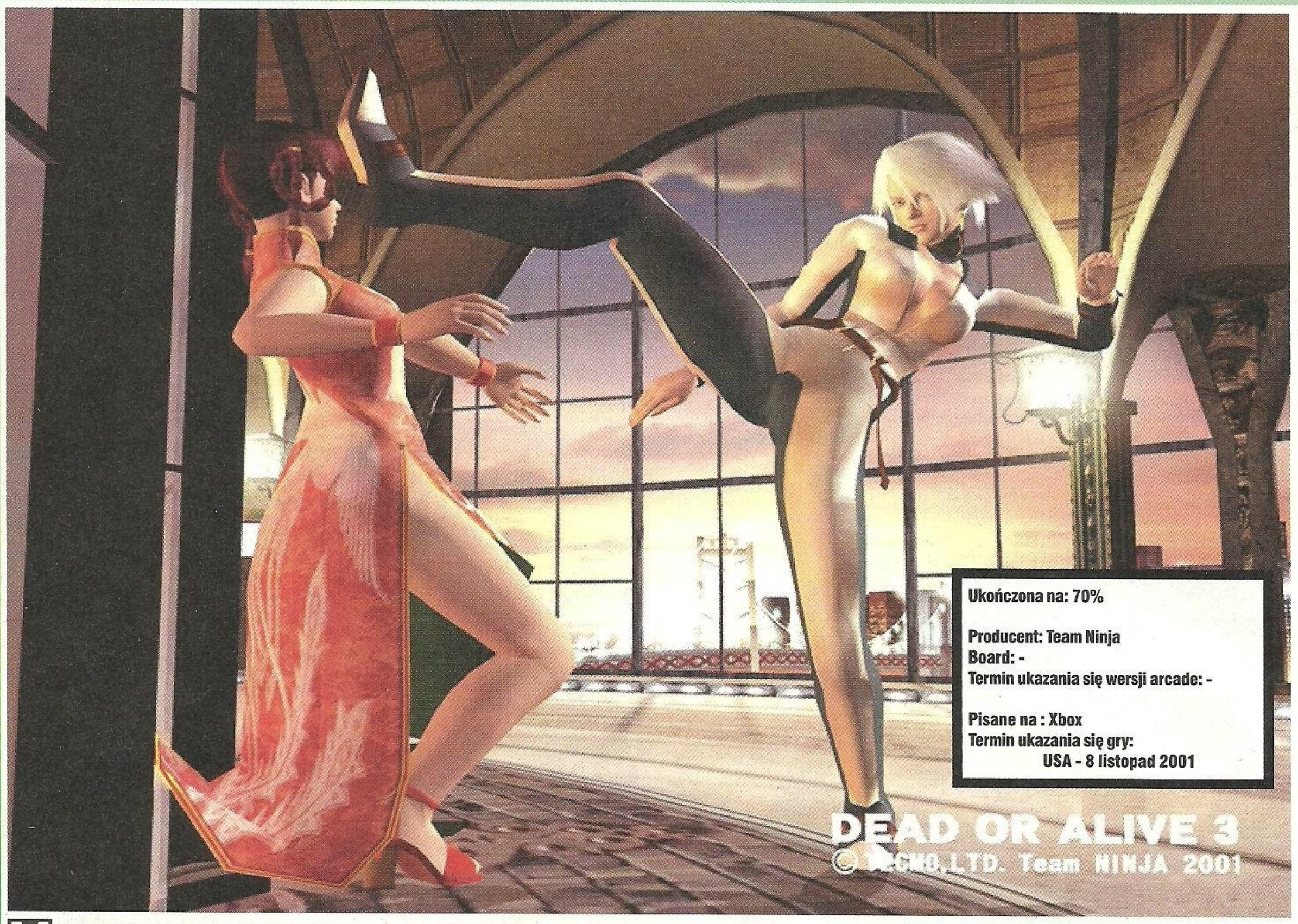
■ **Dwie nowe postacie:** walcząca stylem Muai Thai umięśniona Murzynka Vanessa Williams oraz mnich z klasztoru Shaolin Lei Fei. Zgodnie z duchem serii ich style walki są szalenie realistyczne, szczególnie mocarne rzuty i kopniaki Vanessy. Przy tym lalunia jest szybka i całkiem atrakcyjna.

■ **Areny wracają do korzeni.** Nie ma różnicy wysokości na arenach. Poziomy są zamknięte i stosunkowo ciasne, najczęściej otoczone płotem - jak choćby klasyczny ring widoczny na tym obrazku. Według autorów pozwoli to lepiej skoncentrować się graczom na walce. Nie zdziwimy się jednak, jeśli ujrzymy jedne schody lub coś podobnego.

■ **Bedą zmiany w systemie walki.** Po pierwsze autorzy pozbyli się przycisku Evade służącego do ucieczki - teraz sidestepy wykonuje się wciskając dwa razy kierunek. Po drugie, jest charge'owanie ataków (przytrzymanie dłużej przycisku odpali mocniejszy cios). Możliwe, że będzie także parowanie ciosów i zmieniony system blokowania.

DEAD OR ALIVE 3

Xbox power? Nie inaczej! Gdy zobaczycie tę grę w akcji, ostatecznie uwierzycie w moż



Ukończona na: 70%

Producent: Team Ninja
Board: -
Termin ukazania się wersji arcade: -

Pisane na : Xbox
Termin ukazania się gry:
USA - 8 listopad 2001

Mimo nieskrywanej fascynacji DEAD OR AIVE 2, na początku nie byliśmy specjalnie wzruszeni kolejną częścią tej serii. Jednak, gdy zobaczyliśmy pierwsze filmy pochodzące bezpośrednio z gry i dostaliśmy nowe obrazki, sytuacja uległa zmianie. Jesteśmy pod olbrzymim wrażeniem. Pozyskanie tej gry to znakomity ruch Microsoftu.

FABUŁA

I znowu niewiele o niej wiadomo. Zresztą już w DOA2 fabuła była dość pokręcona i różna dla każdego z zawodników. Wiemy jednak, że boss Tengu lub jego nowe wcielenie pojawi się w grze - występuje on bowiem w reklamówce.

POSTACIE

Ahh, znów nie znamy zbyt wielu szczegółów. Z filmów i obrazków da się wywnioskować, że przynajmniej 5 postaci powróci. Są to Hayabusa, Ayame, Kasumi, Lei Fang i Bass. Do tego dojdą przynajmniej trzy nowe: profesjonalna zabójczyni Christie, ćwicząca karate Hayato oraz bezrobotny pijak Brad Wong, walczący stylem pijanego mistrza - jak Shun z serii Virtua. Każdą z tych postaci widzieliśmy zarówno podczas kata, jak i walki - oczywiście prezentują się fantastycznie i znakomicie pasują do serii.

ARENY

Na myśl przychodzi nam tylko jedno słowo: wstrząsające. Dwóch kolesi tłucze się na dachu czteropiętrowego domku w HongKongu. Jeden zrzuca drugiego z dachu, ten zaś leci w dół ROZWALAJĄC WSZYSTKIE NEONY i ląduje na ziemi w akompaniamencie iskier i szkła! Albo scenka na maleńkim szczycie stromej góry, z której można przeciwnika zbić. Albo... akcje w lesie, z bieganiem między drzewami i potokiem - walczący brodząc w wodzie rozpryskują ją na boki, widać jak zanurzają im się stopy... Albo plaża obmywana falami, którą obserwujemy na ekranie tytułowym, a która jest także jedną z aren... Czegoś takiego jeszcze nie było, naprawdę.

GRAFIKA I ANIMACJA

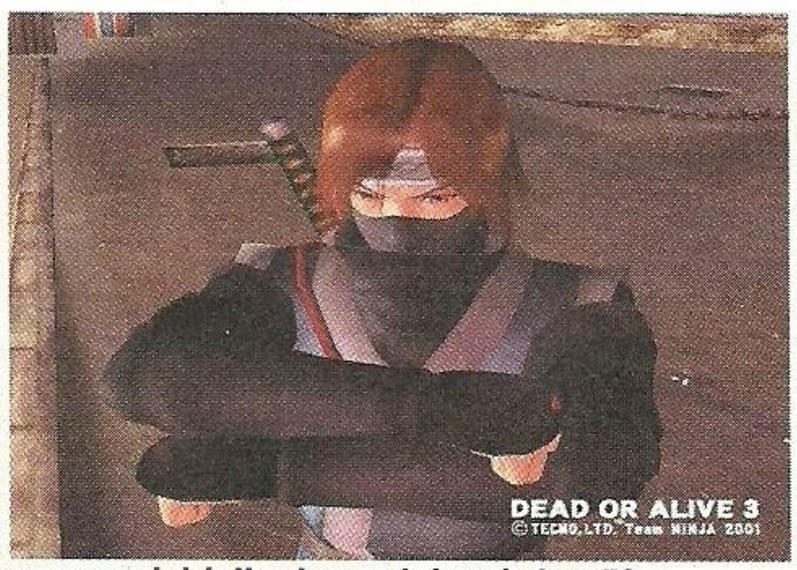
Ta gra wygląda wspaniale. Modele postaci są niesamowicie szczegółowe, choć ustępują tym z VIRTUA FIGHTER 4. Areny, o których czytaliście wcześniej po prostu wgniatają w glebę. Subtelne ptaszki przelatujące nad plażą, czy mgła daleko w górach - takie szczegóły odkrywa się z każdą minutą spędzoną z grą. Pod względem jakości animacji gra także nie ustępuje w niczym konkurencji. Posuniemy się dalej - biorąc pod uwagę całość, na którą składają się areny, postacie i ich ruchy zaryzykujemy nawet twierdzenie, że DOA3 jest najładniejszą grą spośród omawianej dzisiaj trójki. Z tym wiąże się mała anegdotka: Team Ninja na początku swojej zabawy z Xboxem by sprawdzić faktyczną moc tej konsoli w kilkanaście dni przeniosło z PlayStation 2 silnik DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE bez żadnych zmian. Odpalone na konsoli Microsoftu DOA2HC pracowało w... 130 klatkach animacji na sekundę. Prosty rachunek dał informację, że Xbox jest co najmniej dwa razy mocniejszy niż PS2.

JAKOŚĆ KONWERSJI NA KONSOLĘ

Ta gra nie ukaże się w salonach gier, a przynajmniej na razie nic o tym nie wiadomo. To zuchwały ruch jak na Japończyków - czyżby aż tak byli przekonani o sile swojego produktu? DOA3 jest od początku do końca pisane na Xboxa, nie ma więc mowy o stracie jakości. Choć liczymy na DOA3 w jakiejś formie także i na PS2.

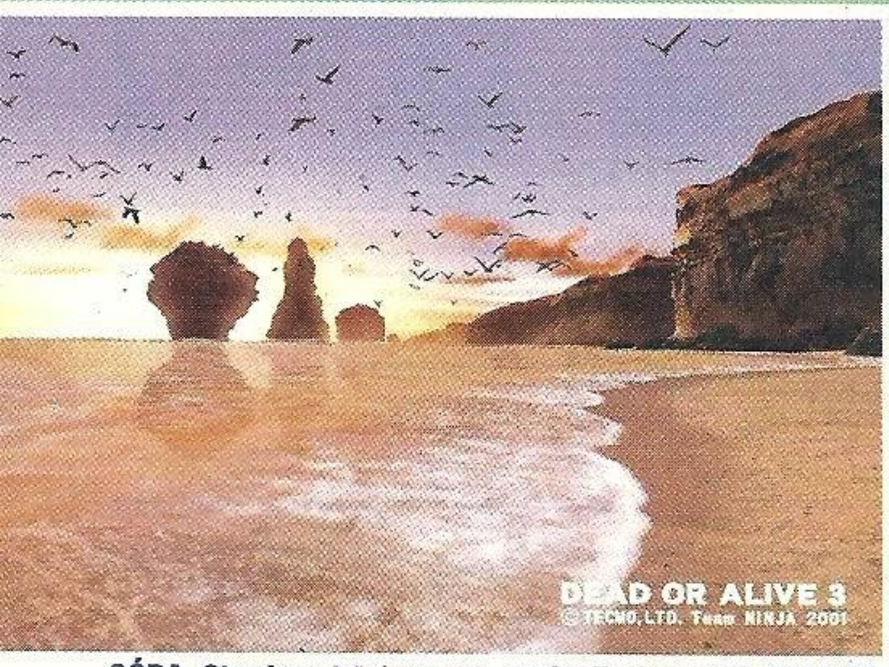
PYTANIA I OCZEKIWANIA

To seria DEAD OR ALIVE zapoczątkowała interaktywne areny, rozwalające się obiekty, wielopoziomowość oraz tryb tag-team. Na pewno i teraz nie zabraknie innowacji. Tylko co dalej? Czy te niesamowicie rozbudowane sidestepy, pozwalające niemal na bieganie po planszy nie zrujnują przebiegu gry? Czy pojawią się countery lub zbicia na reversale? Czy autorzy rozbudują system walki o nowe ciosy? Czy tyle panienek to nie jest lekka przesada? Wreszcie czy na Xboxowym joypadzie da się w to grać?

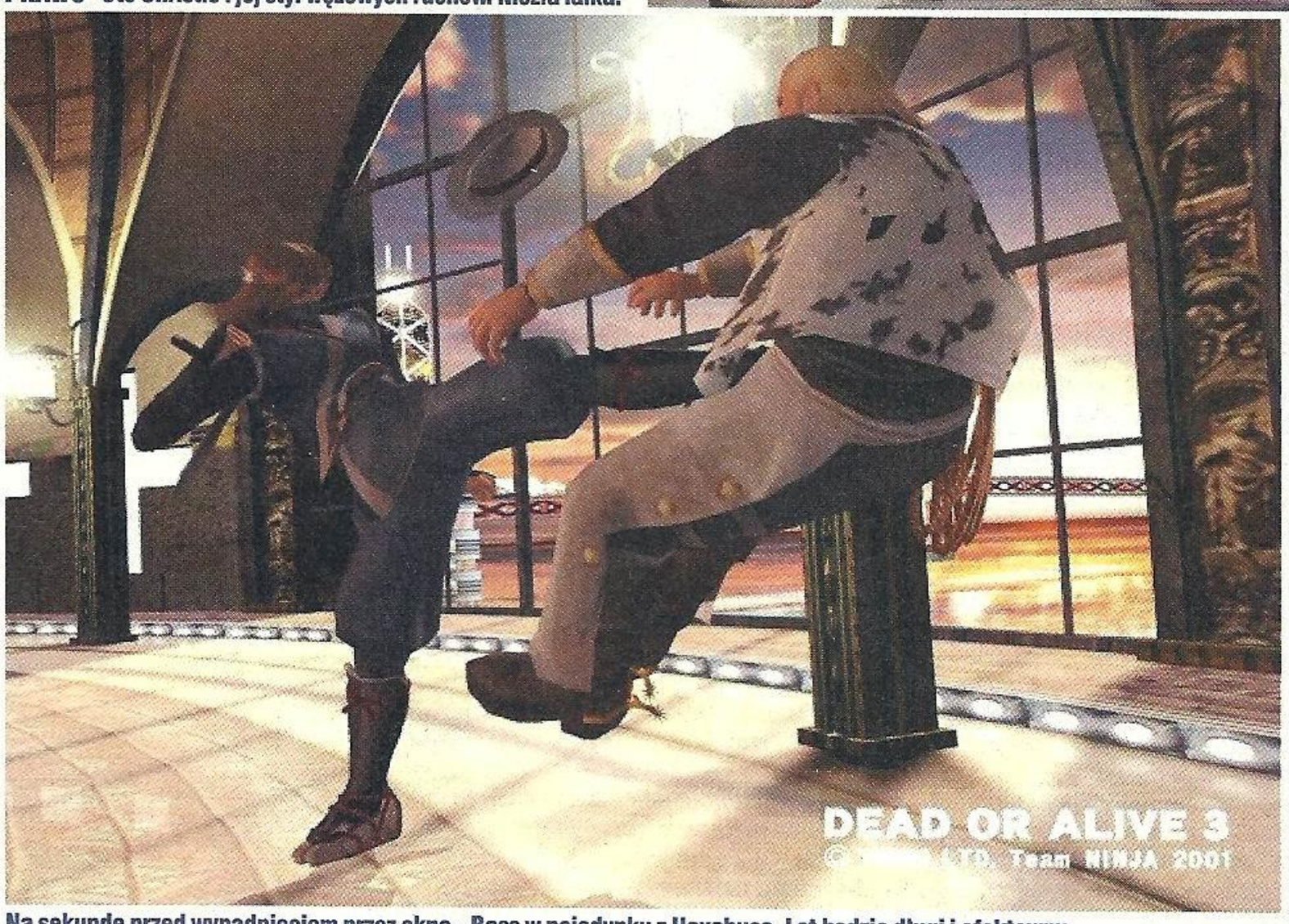


Rewelacją tej serii są niewątpliwie spore, wielopoziomowe i niesamowicie efektowne areny. W środku Christie daje lekcję Lei-Fang, a z prawej ninja Hayabusa szykujący się do walki.

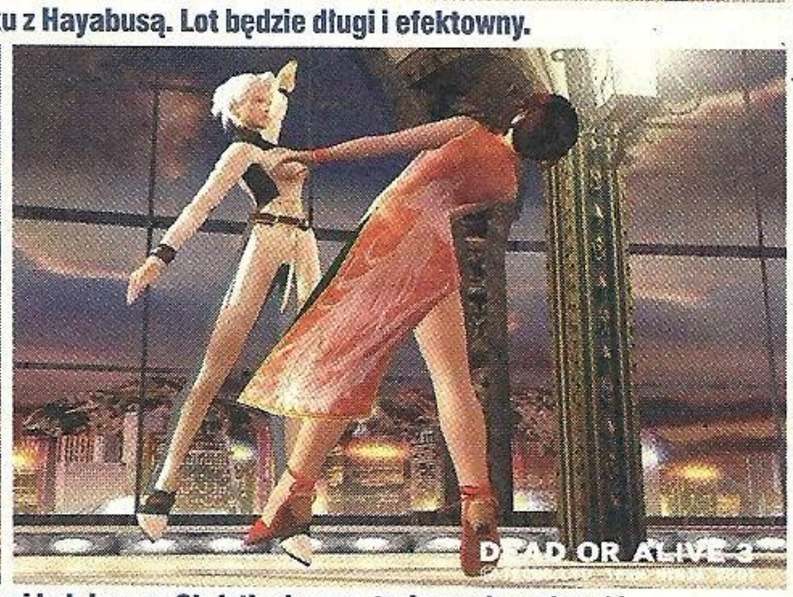
iwości konsoli Microsoftu.



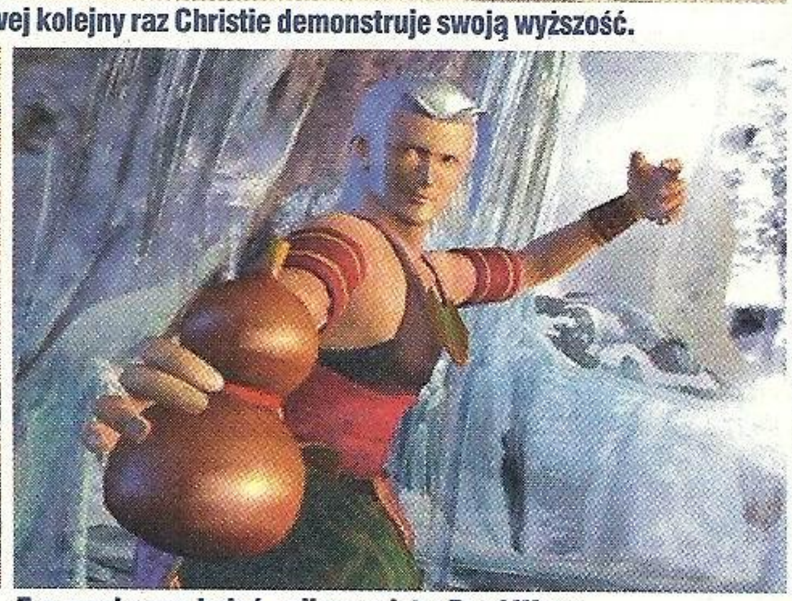
GÓRA Oto ekran tytułowy gry - na środku jest napis DEAD OR ALIVE 3 i Press Start. Kamera sunie sobie leniwie po plaży... Gdybyście mogli to zobaczyć, bylibyście wstrząśnięci - jak my. **PRAWO** Oto Christie i jej styl wężowych ruchów. Niezła lalka.



Na sekundę przed wypadnięciem przez okno - Bass w pojedynku z Hayabusą. Lot będzie długi i efektowny.



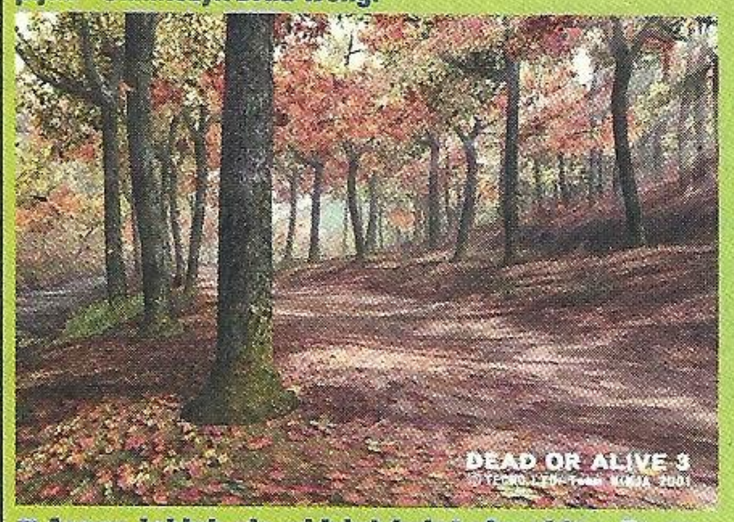
Oto Hitomi, której ruchy przypominają tradycyjne karate. Z prawej kolejny raz Christie demonstruje swoją wyższość.



Hayabusa ukazuje się w lesie podnosząc liście i kurz. Rewelka... Z prawej nowy koleś - pijany mistrz Brad Wong.

NOWOSCI!

■ **Trzy nowe postacie.** Przynajmniej o tej trójce wiadomo. No i nie jest niespodzianką, że dwie to panienki. Lalunia na górze to Angielka Christie - profesjonalny zabójca. Druga postać to ubrana w tradycyjne kimono do ćwiczeń to Hitomi. Ostatnią jest pijak - Chnińczyk Brad Wong.



■ **Areny, jakich nie widział świat gier video.** To, co dzieje się w tej grze jest po prostu chore. Absurdalnie wielkie, niesamowicie małe bądź wielopoziomowe areny zapewnią takie zróżnicowanie, że na pewno przez długi czas nie powieje nudą. Na zdjęciu las, który ciągnie się dosłownie na mile w każdą stronę

■ **System walki, a raczej sidestepów jest... Szalony!** Widzieliśmy kilka walk, ale szczególnie utknęła nam w pamięci ta w lesie - postacie dzięki zaawansowanym uskokom praktycznie przebiegały między drzewami okładając się tu i ówdzie. Niesamowite wrażenie! Szef Team Ninja mówi także o tym, że będzie to gra dla wszystkich.

Echa GT3

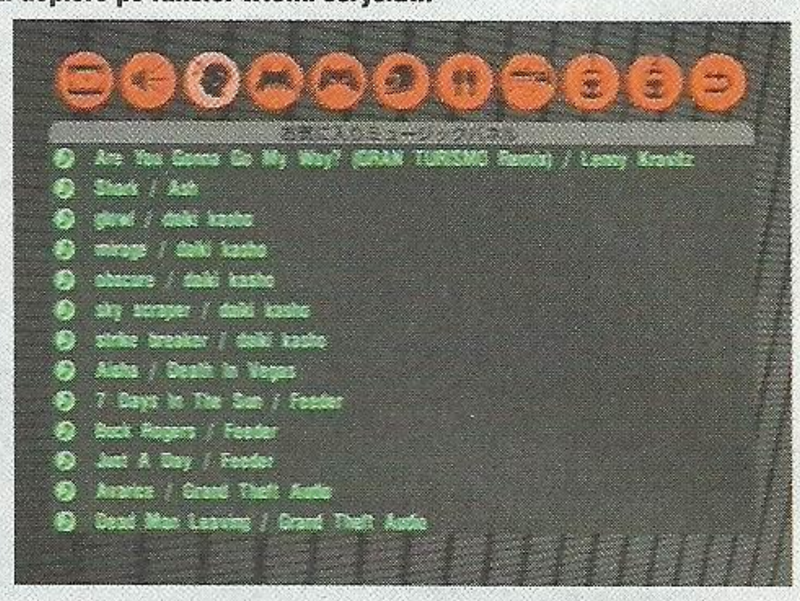
Cześć! Zainteresowanie Gran Tursimo 3 przeszło nasze najśmielsze oczekiwania - odpalamy na najbliższe kilka miesięcy mini-dział traktujący o tej bajecznej pozycji. Do omówienia jest sporo rzeczy, dziś początek. Jak tunningujecie samochody? Jakie macie najlepsze osiągi? Piszcie listy i e-maile, informujcie i pytajcie!

Kwestia soundtracków

Okazuje się, że ścieżki dźwiękowe różnią się między wersjami. Gra, którą recenzowaliśmy w poprzednim numerze pochodziła bezpośrednio z Sony Poland - była to europejską wersja wypalona na DVD i przeznaczona do recenzji. Niestety, ścieżka dźwiękowa pochodziła z wersji amerykańskiej i miała ulec zmianie, o czym zostaliśmy poinformowani dopiero po fakcie. Wielki sorysław.

Wersja europejska

Wersja amerykańska



Wersja japońska

Kierownica SPEEDSTER 2

Czy cokolwiek w GRAN TURISMO 3 może nas jeszcze zaskoczyć? Skoro widzieliście już wszystko, a nawet jeśli dopiero zaczynacie... Powiem - TAK! SPEEDSTER 2! Czyli tania kierownica, która spadła nam jak z nieba, a którą Sony Poland sprzedaje w zestawie z GT3. Faktem jest, że sprzęt ów nie posłuży nam wyłącznie do gry w GT3, bo obsługuje także inne gry na PS2 i PSXa. Niemniej testowaliśmy ją właśnie na nowym cudzie samochodowym z Polyphony Digital i kierownica spisała się cudownie! Dość powiedzieć, iż jestem przekonany, że gdybym posadził przed telewizorem mojego ojca, który jeździ sporo, a z konsolami nie ma nic do czynienia , poradziłby sobie bez trudu. W pierwszej kolejności powiedzieć o niej trzeba bowiem to, że doskonale spisuje się jako kontroler. 15 stopni luzu, opór przy skrajnym wychyleniu, drgania, reakcja na zakręty - ta kierownica sama w sobie jest małym symulatorem jazdy. Niewiarygodne!

Teraz zatem nieco o wykonaniu. Masywne to urządzenie wykonano z twardego plastiku, zaś kółko sterowe pociągnięte jest grubą warstwą miękkiej gumy, przez co doskonale trzyma się dłoni. Analogicznie rzecz ma się z pedałami dostępnymi na osobnej części układu. Ich "podeszwa" jest półgumowa, przez co nie ma problemu z utrzymaniem stopy we właściwym miejscu. Nie obędzie się rzecz jasna bez osobnego joypada, który w tym przypadku rozlokowany jest po całym module kierowniczym: obok kierownicy, po lewej przyciski kierunków. Na bocznych ramionach kierownicy przyciski akcji i L1, L2, R1, R2, a na pionowym start, select i przycisk "mode". Wszystko idealnie dopasowane.

Proszę państwa: doskonała kierownica do doskonałej gry. A nawet więcej! Chylę czoła przed tym sprzętem. No i co ja mogę napisać? Jeśli jeździsz często na konsoli, to rozważ kupno tej kierownicy. Jest naprawdę superancka. No i to doskonała alternatywa dla osób, które nie chcą wydawać sześciuset złotych na kierownicę Logitecha, która na razie działa tylko z GT3...

Kierownica GT FORCE WHEEL

Na GRAN TURISMO 3 czekaliśmy rok, ale nikt nie zaprzeczy, że było warto. Czekaliśmy również na tę specjalną kierownicę. Przede wszystkim dlatego, że miała być oryginalna, licencjonowana i obsługiwać tryb Force Feedback zastrzeżony do tej pory dla wyścigów pecetowych.

Co to jest Force Feedback? W skrócie jest to symulowana elektrycznymi silnikami wbudowanymi w kierownicę siła, która wyrywa nam kółko niczym w prawdziwym samochodzie. Raz w lewo, raz w prawo. Nie należy mylić tego z trybem wibracji znanym z Dual Shocka dostarczającego jedynie wstrząsy, a który symulowały wszystkie dostępne do tej pory na rynku kierownice.

GT FORCE jest wykonana wzorowo, to znaczy dokładnie - z dobrego tworzywa. Pedały są duże i podziurkowane niczym w prawdziwej maszynie wyścigowej. Obręcz kierownicy jest dobrze wyprofilowana na palce i obłożona miejscami gumą, aby można było utrzymać stery przy mocnych wstrząsach. Momentami są one naprawdę dość porządne i mogą wyrwać kółko z rąk - szczególnie, gdy jedziemy w trybie Rally. Dorosły człowiek nie ma problemów z utrzymaniem kierownicy w ryzach, choć moja dziewczyna grając w GT3 po trzech wyścigach wstała i powiedziała, że musi zrobić sobie przerwę bo ją bolą ręce. Kierownica posiada specjalne uchwyty do przykręcenia jej do blatu i jest to jedyny sposób jej montażu. Inny - z powodu działających sił Force Feedbacku i walki gracza z kierownicą - nie miałby sensu. Najlepiej zamontować ją do dużego stołu na wysokości ramion, lub do stołka kuchennego przybitego do podłogi. Najlepiej jednak domowym sposobem zbudować kokpit samochodu.

GT FORCE nie posiada hamulca ręcznego ani skrzyni biegów. Dla jeżdżących na manualu dodam, że pod kołem kierownicy, czyli pod palcami wskazującymi znajdują się dźwigienki skrzyni biegów typu tip-tronic. Prawy zwiększa bieg, lewy to redukcja. Praktycznie jedyny słuszny sposób do GT3, gdzie liczą się ułamki sekund.

Czy warto? Otóż GTF działa na razie tylko z jedną grą. I kosztuje sporo - około 600 zł. Słuchając jednak zapowiedzi wiadomo już, że nowe tytuły wyścigowe na PS2 będą współpracować z Force Feedback, czyli pewnie i z tą kierownicą. Fani GT3 odkryją w swojej ulubionej grze nowe pokłady realizmu, a i złote licencje łatwiej będzie zdobyć na precyzyjnym kontrolerze z analogowym gazem pod prawą nogą.

PS: GT Force podłącza się przez złącze USB w PS2 do prądu przez osobny zasilacz.

PPS: Pozdro dla Baleya Str. GT Squad.

Totalny czad

O tym, że w GT3 można grać w sześć osób w sieci już wiemy. Ale sześć konsol pracujących dla jednego gracza? Tego jeszcze nie było!

Podczas jednej z wielu prezentacji gry Polyphony Digital zaskoczyło graczy takim oto zestawem: sześć konsol połączonych przez kabelki iLink z rozgałęziaczem (hubem). Do tego sześć telewizorów ustawionych w dwóch rzędach po trzy i... Sami widzicie. Środkowy telewizor na dole pokazuje widok taki, jak w grze na jednym TV, a pozostałe... No cóż, generują całą resztę otoczenia. Niesamowite. Zastanawiamy się tylko, czy autorzy pozostawili w grze tę opcję. Może była to specjalna wersja GT3?

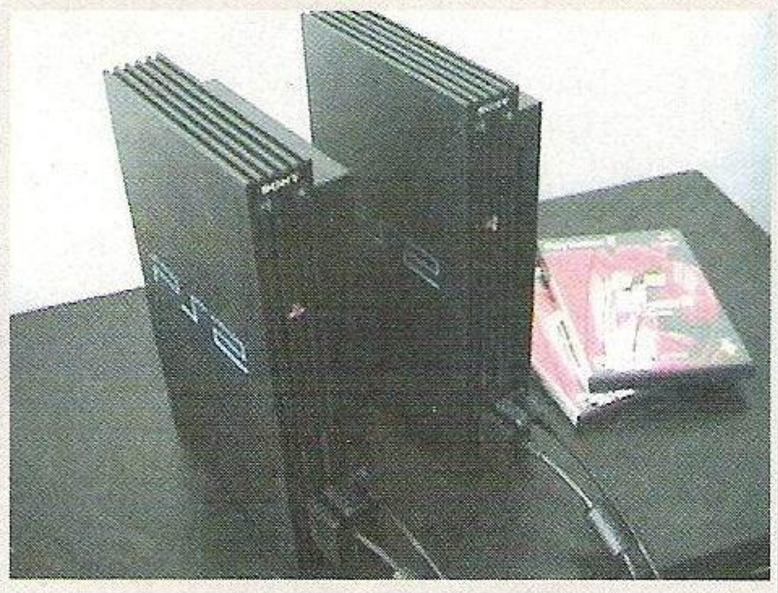
iLINK battle

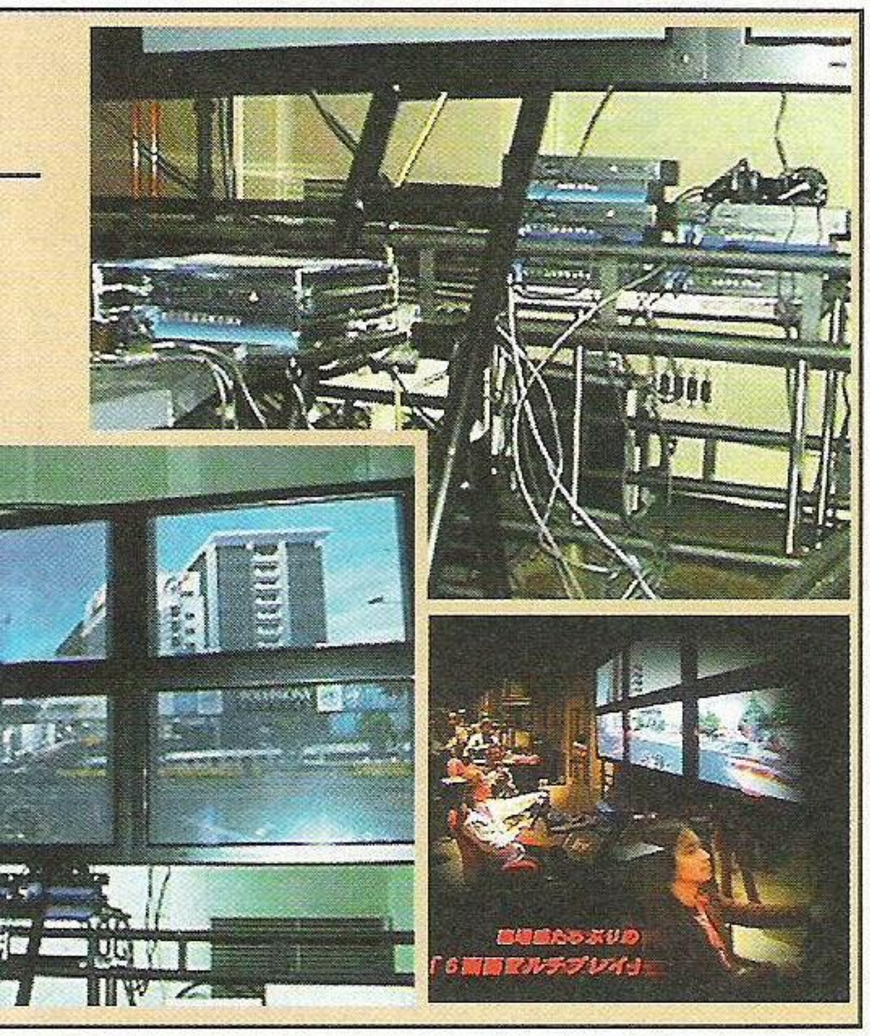
Kolejny piękny dzień z GT3. Jak zawsze. Ten jednak był naprawdę wyjątkowy. Ściganie się z żywym przeciwnikiem zawsze jest fajne, nawet na podzielonym ekranie, gdy niewiele widać. A co się stanie, gdy połączymy dwie czarne jak smoła konsole kabelkiem iLINK, do każdej wsadzimy płytkę z grą i podepniemy je do dwóch telewizorów? Oczywiście będziemy mogli rozkoszować się pełnoekranowym pięknem GT3 podczas zażartych bojów z kumplem.

Takie właśnie zdarzenie miało miejsce całkiem niedawno w redakcji i mówię wam - jest to wspaniała, choć odrobinkę niewygodna sprawa (wożenie konsoli, drugi telewizor). Ale wrażenia z zabawy rekompensują to w zupełności. Nie ma jednak róży bez kolców. W wyścigu mogą brać udział tylko i wyłącznie samochody dostępne w trybie Arcade. Nie ma możliwości ładowania swoich, wygranych i dopieszczonych samochodów. Szkoda, bo można byłoby się sprawdzić w bezpośredniej, emocjonującej walce. A tak zostaje tylko porównywanie czasów. Poza tym w wyścigu uczestniczą TYLKO DWA SAMOCHODY. Hmm...

Inną ciekawą sprawą, dostępną po połączeniu dwóch PS2 z GT3 na pokładzie jest tryb Live. Wybieramy samochód, trasę i jedziemy na przejażdżkę. Na jednym telewizorze widzimy standardowy widok z samochodu. A co się dzieje na drugim ekranie? Leci na nim "na żywo" widok z innej kamery. Można go sobie przestawiać i popatrzeć jak wygląda nasz samochód wyjeżdżający właśnie zza zakrętu, lub z boku. Można też ustawić sobie widok "przez" boczną szybę. Dzięki temu, po odpowiednim ustawieniu telewizorów, uzyskujemy namiastkę wirtualnej rzeczywistości! Patrzymy prosto, droga przed nami, patrzymy w bok i widzimy przesuwający się krajobraz. Teraz patrzymy w przeciwną stronę...

No tak. To jest ściana. Ooops, żeby móc robić takie sztuczki potrzebna jest jeszcze większa ilość konsol, gier, kabli, telewizorów i jeszcze Hub. Ale przydatna czy nie, taka możliwość robi olbrzymie wrażenie i świetnie nadaje się do promocji GT3 i mocy PS2. Jeżeli macie możliwość sprawdzenia sobie tych bajerów - polecam. iLINK Battle jest bardzo, bardzo fajną sprawą. A ten drugi tryb świetnie się nadaje do rozbijania ludzkich szczęk o podłoże.





Lista nagród w Simulation Mode

W tej chwili nie udało nam się odnaleźć pełnej lista nagród do wersji europejskiej. Autorzy gry doskonale bawią się czekając, aż gracze odkryją wszystkie sekrety. Oto co udało nam się ustalić. Lista może jednak nie być kompletna. Uzupełnimy ją i poprawimy wspólnie - wśród osób, ktróre przyślą nam poprawki wylosujemy dwie czadowe torby z logo GRAN TURISMO 2 Acha - pisząc listy i maile zaznaczajcie, którą wersję posiadacie [US, JAP, EUR]. Są różnice!!! Na przykład Diablo występuje tylko w wersji japońskiej, w amerykańskiej jest sześć różnych modeli Formuły 1, a w europejskiej tylko dwa takie bolidy, ale pod nazwą Polyphony.

E-maile kierujcie pod adresem: marcellus3@wp.pl

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o.o.

BEGINNER LEAGUE

Sunday Cup — Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE-86 Type I)
Clubman Cup — Mazda MX-5 Miata
FF Challenge — Toyota Vitz RS 1.5
FR Challenge — Nissan Silvia K's 1800cc
MR Challenge — Toyota MR-S S Edition
WD Challenge — Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited
Lightweight K Cup — Mini Cooper 1.3i
Stars and Stripes Grand Championship — Chevrolet Camaro SS
Spider/Roadster Cup — Mazda MX-5 Miata 1.8 RS
80's Sports Car Cup — Mazda Savanna RX7 Infini III
NA Race of NA Sports — Honda CRX Del Sol SiR
Turbo Race of Turbo Sports — Daihatsu Mira TR XX Avanzato R
Tourist Trophy Audi TT Race — Audi TT 1.8T Quattro
Legend of Silver Arrow Mercedes Benz — Mercedes SLK 230 Kompressor
Altezza Race — Toyota Celica SS-II (New), Toyota Celica SS-II, Toyota Celica SS-II, Toyota Celica SS-II
Vitz Race — Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5
Type R Meeting — Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S, Acura RSX Type-S
Evolution Meeting — Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
Beetle Cup — Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi, Volkswagen New Beetle RSi
Grand Turismo World Championship — Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda MX-5 Miata, Nissan Skyline GTR Vspec II (R32)
Wszystkie złote medale — Mitsubishi Lancer Evolution V GSR

AMATEUR LEAGUE

Japanese Championship — Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR, Mitsubishi FTO GP Version R, Subaru Impreza WRX STi Version VI Wagon
American Championship — Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Chevrolet Camaro Race Car, Audi TT 1.8T Quattro, Mazda RX7 Type RS
European Championship — Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo Race Car, Mini Cooper 1.3i
Gran Turismo World Championship — Nissan C-West Razo Silvia, Nissan Z Concept car, Toyota GT-One Road Car, Mazda RX8
German Touring Car Challenge — Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen New Beetle Cup Car, Opel Astra Touring Car, RUF 3400S
FF Challenge — Celica TRD Sports M
FR Challenge — Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version
MR Challenge — Honda NSX Type S Zero
4WD Challenge — Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Stars & Stripes Grand Championship — Spoon Sports S2000 Race Car
Boxer Spirit — Subaru Legacy B4 Blitzen
80s Sports Car Cup — Nismo Skyline GT-R S-tune
NA Race of NA Sports — Mazda RX8
Turbo - Race of Turbo Sports — Mines Lancer Evolution VI GSR
Gran Turismo All-Stars — Mine's GT-R-N1 V-spec, Raybrig NSX, Ford GT40, Nismo GT-R R-Tune
All Japanese GT Championship — Arta NSX, Denso Supra Race Car, Calsonic Skyline, Loctite Zexel GT-R
Tourist Trophy — Audi S4, Audi S4, Audi S4, Audi S4
Race of Red Emblem — Nismo 400R
Legend of Silver Arrow — Mercedes Benz CLK Touring Car (D2 AMG Mercedes)
Altezza Championship Race — Tom's X540 Chaser, Toyota Altezza LM Race Car, Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Vitz RS 1.5
Type R Meeting — Honda NSX Type-R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000
Evolution Meeting — Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Dream Car Championship — Mitsubishi FTO LM Race Car, Mazda RX-7 LM Race Car, Honda S2000 LM Race Car, Subaru Impreza LM Race Car
Wszystkie złote medale — Dodge Viper GTS-R Team Oreca

PROFESSIONAL LEAGUE

British GT Car Cup — Aston Martin Vanquish
Gran Turismo World Championship — Ford GT40 Race Car, Opel Calibra Touring Car, Nissan R390 GT1 Road Car, Jaguar XJ220 Race Car
FF Challenge — Spoon Sports Civic Type R
FR Challenge — Nismo GT-R LM Road Car
MR Challenge — Tommy Kaira ZZII
4WD Challenge — Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Spider & Roadster Championship — Shelby Cobra
Boxer Spirit — RUF RGT
NA - Race of NA Sports — Pagani Zonda C12S
Turbo - Race of Turbo Sports — RUF CTR 2
Gran Turismo All Stars — Nissan R390 GT1 LM Race Car, Dodge Viper GTS-R Concept, Toyota GT-One Race Car, Subaru Impreza Sedan WRX STi
All Japan GT Championship — Nismo Skyline GT-R S-tune, Castrol Mugen NSX, Toyota MR-S Autobacs Apex, Pagani Zonda Race Car
Italian Avant Garde — Pagani Zonda Race Car
Race of Red Emblem — Calsonic Skyline
Vitz Race — Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Altezza LM Race Car, Tom's Castrol Supra, Toyota Supra RZ
Elise Trophy — Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190
Clio Trophy — Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer
TVR Tuscan Challenge — TVR Speed 12, TVR Griffith 500, TVR Griffith 500, TVR Griffith 500
Dream Car Championship — Toyota GT-One Race Car, Panoz Esperante GTR, FTO LM Race Car, F090/S
Polyphony Digital Cup — Suzuki Escudo Pike's Peak Edition, Toyota GT-One Race Car, TVR Speed 12
Like the Wind — Mazda 787B
Formula GT Championship Race — ????????
Wszystkie złote medale — ???????

RALLY

Rally Challenge — Toyota Celica Rally Car
Tahiti Maze — Ford Escort Rally Car
Smokey Mountain Rally — Ford Focus Rally Car
Rally of Alps — Peugeot 206 Rally Car
Rally Challenge II — Toyota Corolla Rally Car
Tahiti Maze II — Subaru Impreza Rally Car
Smokey Mountain II — Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Rally of Alps II — Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Super Special Route 5 (Wet) — Citroen Xsara Rally Car
Super Special Stage 5 (Wet II) — Subaru Impreza Rally Car Prototype
Wszystkie złote medale — Suzuki Escudo Pikes Peak Version

ENDURANCE

Grand Valley 300 — Subaru Impreza LM Edition, Nissan 390 GT1 Road Car, Spoon Sports S2000 Race Car, Polyphony 001
Seattle 100 Miles — Nismo GT-R LM Road Car, Panoz Esperante GTR-1, Tommy Kaira ZZ II, Polyphony 002
Laguna Seca 200 Endurance — Calsonic Skyline, Toyota Altezza LM Race Car, Polyphony 002
Passage to Colosseo — Gillet Vertigo Race Car, Lancia Delta HF integrale Rally Car, Pagani Zonda Race Car, Polyphony 002
Trial Mountain Endurance — Lister Storm V12 Race Car, Mine's Skyline GT-R N1 V-spec, Honda S2000 LM Race Car, Polyphony 001
Special Stage Route 11 — Toyota MR-S Autobacs Apex, Arta NSX, F687/S, Nissan C-West Razo Silvia, Polyphony 002
Roadster Endurance — Mazda MX-5 Miata, Mazda MX-5 Miata 1.8 RS, Mazda Miata VR Limited A, Polyphony 002
Tokyo Route 246 — Mazda RX7 LM Race Car, Nissan C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Road Car, Polyphony 001
Mistral 78 Laps — Mitsubishi FTO LM Race Car, Jaguar XJ220 Road Car, Pagani Zonda Race Car, Polyphony 002
Super Speedway 150 Miles — Chevrolet Corvette C5R, Tickford Falcon XR8 Race Car, Clio Sport Race Car, Polyphony 001

LICENCJE

Wszystkie złote medale B License — Mazda MX-5 Miata LS
Wszystkie złote medale A License — Mazda RX8
Wszystkie złote medale IB License — Nissan Z Concept Car
Wszystkie złote medale IA License — Aston Martin Vanquish
Wszystkie złote medale S License — Dodge Viper GTSR Concept Car
Wszystkie złote medale — Subaru Impreza Rally Car Prototype

RÓŻNE

50% gry — Chevrolet Corvette C5R
75% gry — Mazda 787B
100% gry — Polyphony 001
Wygrane wszystkie wyścigi w Simulation Mode — Polyphony 002
Ukończony Time Attack Mode — Panoz Esperante GTR-1

RECENZJE

Witajcie po dłuższej przerwie! PS One w tym miesiącu w totalnym odwrocie; już niewiele gier pozostało na tę zasłużoną konsolę. Dream jeszcze się trzyma jako tako, a PlayStation 2 zaczyna już konkretnie zarządzać. Ale w końcu można się było tego spodziewać...

Atari Anniversary Edition

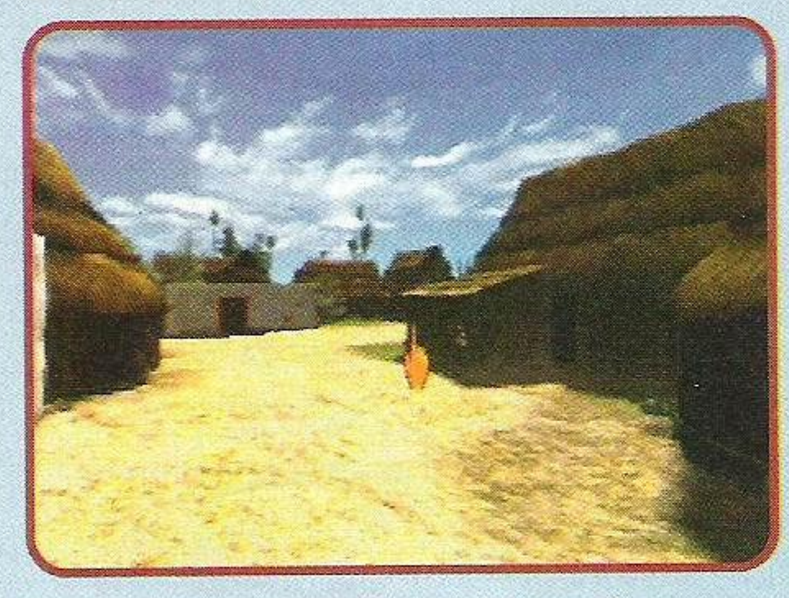
- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 2/10

Na wieść o grze, która skupiałaby hity z owianego już legendą komputera Atari, włosy stanęły mi dęba. Wspomniałem wszystkie tytuły, nad którymi zarywałem noce. A potem odpaliłem i te same włosy, co stanęły dęba, zsiwiały i posypały mi się z głowy.

ATARI ANNIVERSARY EDITION jest pomysłem-pomnikiem idei komputera Atari. Oprócz dwunastu gierek z prakomputera, mamy tu jeszcze do obejrzenia całą historię owej boskiej maszyny, w postaci krókiego wywiadu z Nolanem Bushnellem, twórcą wspomnianego sprzętu. I jak wyszło? Niestety - źle. O ile wywiady są ciekawe, to gry nie. Są to produkcje z czasów samego początku maszyny: ASTEROIDS, ASTEROIDS DELUXE, BATTLEZONE, CENTIPEDE, CRYSTAL CASTLES, GRAVITAR, MILLIPEDE, MISSILE COMMAND, PONG, SUPER BREAKOUT, TEMPEST, WARLORDS. Wszystkie wyglądają potwornie i absolutnie nie liczcie na to, że sobie w cokolwiek pogracie. Joypad do Dreamcasta nie spisuje się w konfrontacji z takim tytułem jak PONG. Z drugiej strony, na przykład, ASTEROIDS DELUXE są na telewizorze tak słabo zarysowane, że tylko kontrast na maxa jest w stanie cokolwiek zdziałać. Analogicznie z muzyką - koszmar. Jakbym wsadził bobra z piłą tarczową do blaszanej beczki dźwięk byłby lepszy, niż tu. To jakiś koszmar ustawiony na maksymalną piskliwość. Nie było takich przetworników w Atari. Tylko dla maniaków, którzy zamknęli się na miesiąc w komórce, gdy przestali produkować Atari. **[Grabarz]**

Aztec

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Cryo
- **Ocena:** 4/10



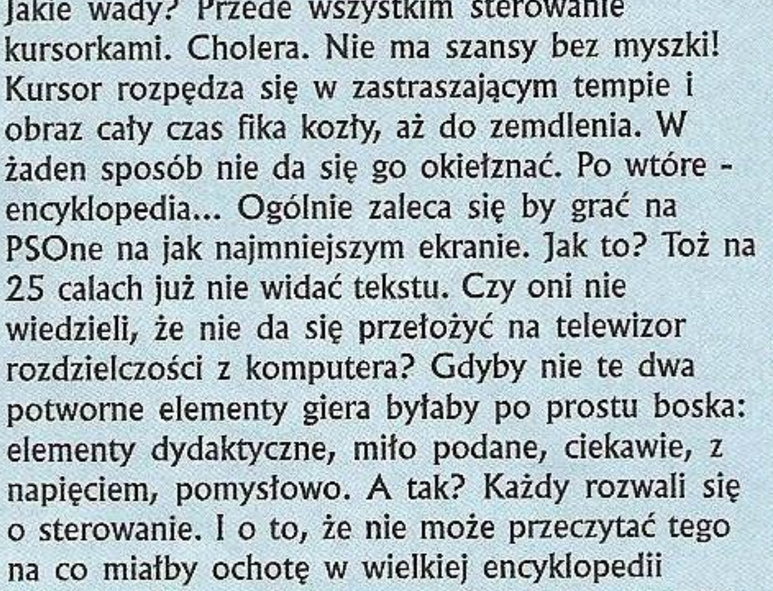
Tacy na przykład Inkowie, ludzi na ofiary potrzebowali tylu, że wybili sobie doszczętnie sąsiadów. A Aztekowie? Osiedlili się i założyli Meksyk. I to wystarczyło.

Gra AZTEC jest kolejną częścią słynnej już serii francuskiej firmy Cryo na domowe komputery. Zabawa polega na tym, że właściwie nie jest ważne co się w grze dzieje, ważne jest zaś to, iż seria ta reprezentuje gry antropologiczne i kulturoznawcze. W przypadku AZTECa scenariusz opiera się o przygodę młodego wojownika, który pewnego dnia wyrusza do lasu. Tam mimochodem staje się świadkiem morderstwa pewnego dostojnika, który przed śmiercią powierza mu sekret i misję. Chłopak, powróciwszy do wioski przekonuje się, iż jego rodzina została uprowadzona przez żołnierzy, podejrzewających chłopaka o zamordowanie szychy.

Uff... Stąd też zaczyna się przygoda, pod czas której przemierzysz niemal cały kraj, wielkie miasta i poznasz wielu ciekawych ludzi państwa Azteków. Bo i o to chodzi. Ilekroć natykasz się na coś nowego, ciekawego, możesz sprawdzić co to w encyklopedii, gdzie wszystko opisano - od gier i zabaw Azteków, po system społeczny. Zaś jak się gra? Obraz jest nieruchomy i wodzimy po ekranie kursorem - jeśli chcemy iść w jakąś stronę klikamy tam kursorkiem i zmienia się tapeta na ekranie tak, jakbyśmy postąpili parę kroków naprzód. Można teraz znów powodzić kursorkiem i przeszukać ekran, czy czegoś nie można by zabrać. Jakie wady? Przede wszystkim sterowanie kursorkami. Cholera. Nie ma szansy bez myszki! Kursor rozpędza się w zastraszającym tempie i obraz cały czas fika kozły, aż do zemdlenia. W żaden sposób nie da się go okiełznać. Po wtóre - encyklopedia... Ogólnie zaleca się by grać na PSOne na jak najmniejszym ekranie. Jak to? Toż na 25 calach już nie widać tekstu. Czy oni nie wiedzieli, że nie da się przełożyć na telewizor rozdzielczości z komputera? Gdyby nie te dwa potworne elementy giera byłaby po prostu boska: elementy dydaktyczne, miło podane, ciekawie, z napięciem, pomysłowo. A tak? Każdy rozwali się o sterowanie. I o to, że nie może przeczytać tego na co miałby ochotę w wielkiej encyklopedii Azteków. Jak powiada poeta: "Już był w ogródku, już witał się z gąską...". **[Grabarz]**

Freak Out

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Virgin
- **Ocena:** 4/10



Ostatnio w USA miał miejsce dziwny wypadek. Na kąpiące się dziecko napadł rekin. I odgryzł mu rękę. Rodzice zareagowali natychmiast. Rzucili się do wody, wyrwali rękę rekinowi i zatłukli go na śmierć. Chirurdzy przyszyli dziecku kończynę.

Wstrząsająca scena przedstawiająca rodziców pałujących wielką rybę, nasunęła mi się z miejsca, po odpaleniu gry FREAK OUT. Od początku wiedzieliśmy, że będzie to coś dziwnego - firma Treasure dała się już nam we znaki nie raz. Tak też się stało. Otóż historia jest taka: z pewnego tajemniczego transportu prezentów wyrwały się dość mroczne paczki, które zaczynają teraz pochłaniać rzeczywistość. Ich zawartość stanowią dziwne, koślawe lale i inne koszmarki. Kto przyjdzie im z pomocą? Ty!

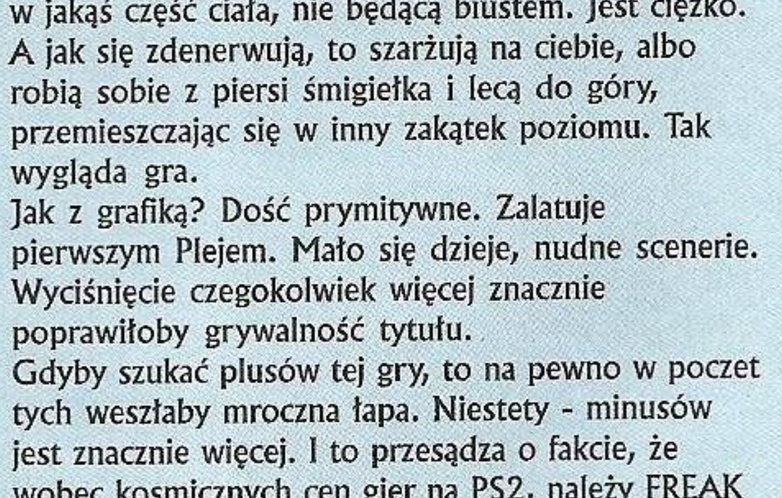
Wzmiankowany wyżej Ty jesteś małą dziewczynką z dużą głową i z doczepioną gdzieś do pleców koszmarną czarną łapą. Owa łapa żyje sobie własnym życiem, niczym symbiont i steruje się nią za pomocą prawej gałki. Jej głównym zajęciem jest podszczypywanie. Wtystarczy nakierować ją na cokolwiek i odpalić szczypawkę. *PRASK!* i łapka łapie. Łapie cokolwiek jej się nawinie - przeciwników, albo nawet fragment otoczenia - i zaczyna rozciągać, niczym gumową rękawiczkę. Teraz wystarczy puścić i jeśli trzymałeś przeciwnika, to zadasz mu obrażenia. Na czym polega gra? Na przemierzaniu trójwymiarowych poziomów i zwalczaniu wszystkiego, co nam pod łapę podejdzie. Na szczęście nie jest tego zbyt wiele, a na nieszczęście jest nieco nudno. Lekko podnudza już pierwszy poziom, gdzie armię przeciwników stanowią babeczki z wielkimi, jak koła młyńskie, biustami i trzeba łapą tak kalibrować, żeby trafić je w jakąś część ciała, nie będącą biustem. Jest ciężko. A jak się zdenerwują, to szarżują na ciebie, albo robią sobie z piersi śmigiełka i lecą do góry, przemieszczając się w inny zakątek poziomu. Tak wygląda gra.

Jak z grafiką? Dość prymitywne. Zalatuje pierwszym Plejem. Mało się dzieje, nudne scenerie. Wyciśnięcie czegokolwiek więcej znacznie poprawiłoby grywalność tytułu.

Gdyby szukać plusów tej gry, to na pewno w poczet tych weszłaby mroczna łapa. Niestety - minusów jest znacznie więcej. I to przesądza o fakcie, że wobec kosmicznych cen gier na PS2, należy FREAK OUTa omijać z odległości bezpiecznej dla bomby atomowej. A szkoda! **[Grabarz]**

DARK ANGEL: Vampire Apocalypse

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Metro 3D
- **Ocena:** 5/10



Paul Karl Feyerabend powiedział kiedyś: to retoryka, a nie prawda decyduje o przewadze w dysputach. Innymi słowy jeśli powiesz bzdurę, ale ubierzesz ją w eleganckie figury stylistyczne, to będą ją woleli od brzydko podanej prawdy.

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE, to gra która miała zrewolucjonizować ekrany Playstation 2. Powiadano: "Takie DIABLO, tylko na PS2!".

Dziś już mamy DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE i nikt nam nie wmówi, że znajdziemy tam czterysta godzin czystej zabawy. A to czemu?
Otóż wcielamy się w postać Anny, Mrocznego Anioła, która podróżować będzie po całej ciemnej krainie i zwalczać, niczym strażacy powódź, zalewy armii Mrocznego Władcy. Widok postaci - jak w Diablo - z góry i z daleka. I gramy. W pierwszej chwili... nie wiadomo co się dzieje. Dalej - wciąż nie wiesz. Wychodzi na to, że do końca wiesz tyle, co na początku. Z nikim nie rozmawiasz, co się dzieje, ktokolwiek zostaje spytany, odpowiada najwyżej, gdzie jest najbliższy magiczny przedmiot. Nie ma najmniejszych wyjaśnień w filmikach między zadaniami, bo i filmików nie ma. Od razu z ekranu tytułowego trafiamy do walki i tak już do końca. Właściwie nie wiadomo po co, dla kogo, czemu nie uciekniemy w końcu. Wciąż to samo i to na tych samych niemal lokacjach. Ot, sobie po prostu chodzimy, zbieramy różne dziwne bronie, przedmioty magiczne, części zbroi. Każda ma jakieś plusy i minusy. No i oczywiście zadania. Są bardzo różnorodne... khem... Na przykład: zabij wszystkie potwory, zabij wszystkie potwory, zabij wszystkie potwory albo zabij wszystkie potwory. Czterysta godzin dzikich harców!!!
Niewyobrażalne, co? Żadnego scenariusza, żadnego sensu. Syf! Wygląda - owszem - nieźle, ale to PS2, a kamera jest tak daleko, że wystarczyło wsadzić po trzy poligony na postać i już jest nieźle. Więc nie nerwowo. Mówiąc w skrócie o tej wstrząsającej grze: sraficznie - średniacka, dźwiękowo - nawet składna. Sens gry - żaden! Nawet nie wiesz, po co się trzaskasz. Fakt! Takie zabawianie się ma pewne moce hipnotyzujące: idziesz i sieczesz na ślepo. Właściwie tylko w przypadku bossów trzeba uważać. Ale i to nie zawsze. Jak sobie dobrze drogę pooczyszczasz, to energii i niespodzianek masz tyle, że ledwo się od nich nie rozlecisz. Stąd też... Ech... Niestety - DIABLO to nie jest. Jeszcze długo, długo nie. **[Grabarz]**

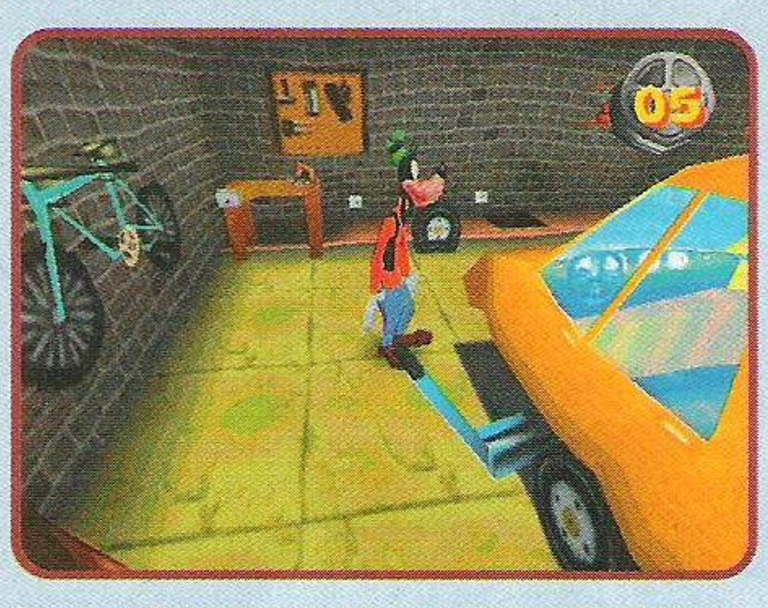
MARS Matrix

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 7/10

Nie doczekamy się już życia na Marsie. A szkoda. Ostatni zamęt wokół ewentualnych kosmitów dotyczył odkrycia bakterii na księżycu. Okazało się jednak, że bakterie owe przyleciały na księżyc z Ziemi. W probówce z pożywką. Bue.
Ale Capcom ma to wszystko gdzieś! MARS MATRIX, to swobodne Capcomowe rozważania na temat: "Co by było, gdyby Ziemię najechali Marsjanie, a my mielibyśmy do wyboru dwa stateczki strzelające superbronią?". Jeśli chcecie znać odpowiedź na to pytanie - polecam własnie MARS MATRIX.
MM, to strzelanka dwuwymiarowa, która momentami wykorzystuje bryły dla spotęgowania napięcia. Niemniej - głównie natkniemy się na latające chodniczki w kształcie statków, które udają bryły. Każdy ze stateczków ma dwa rodzaje broni: jeden to zwykły karabin, a drugi kondensat mocy, który wypala strugą srebrzystej śmierci. Jak to w grach Capcomu bywa - nie ma takiego telewizora, który pociągnie wybuchy wypełniające ekran. Jest tego mnóstwo. Bez opamiętania! A dołóżmy sobie jeszcze na spokojnie fakt, że już gdzieś tak od drugiego poziomu pocisków na ekranie robi się tyle, że nie sposób między nimi lawirować. Poszaleli, czy co? Otóż jest tu kruczek. Poza wymienionymi już typami broni, mamy jeszcze w MARS MATRIX tak zwanego "Moskita". Moskit polega na tym, że absorbuje energię z pocisków przeciwników. Można je więc przechwytywać, a potem, ze zdwojoną mocą, oddawać. Im dłużej oddajesz, tym większe potem opóźnienie przed następnym strzałem. Jednakże można także wywalić całość na Super Bombę, która rozwala wszystko z miejsca. Grafika - niezła. Dzieje się sporo i czasami naprawdę ciężko dostrzec cokolwiek w morzu atrakcji. Dźwięk - bez cudeniek, ale znośny i zupełnie grywalny. Na plus liczy się zdecydowanie dosłownie tona ukrytych patentów. Przechodząc grę można odkrywać kolejne opcje, a wreszcie mieć wpływ na niemal każdy element rozgrywki. Od mocy pocisków, po przeskakiwanie poziomów i szybkość statku. Super sprawa! Na minus? Grrr... Ta gra jest trudna! Opcja Moskita wytłumaczyć chyba miała koderów z faktu, że przeciwników i ich pocisków jest od pytona! Spokojnie! Na Boga! **[Grabarz]**

Goofy's Funhouse

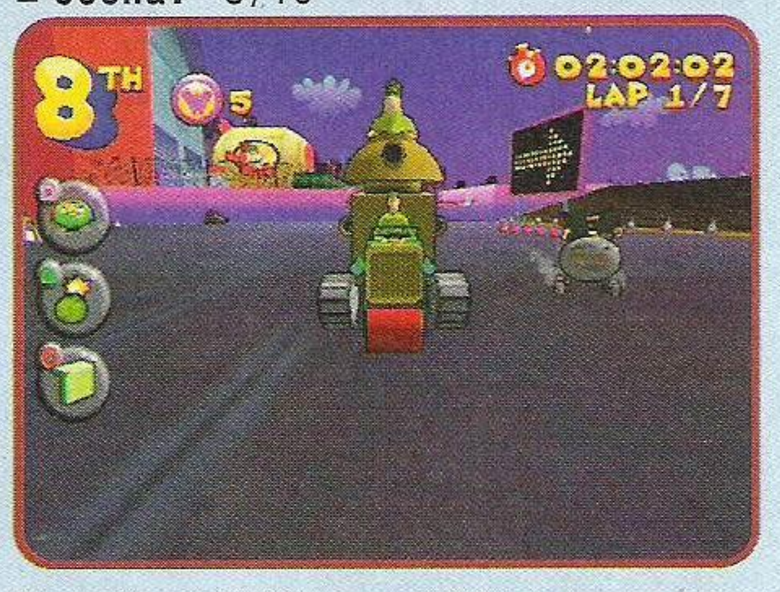
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Disney
- **Ocena:** 5/10



Pomimo faktu, że bohaterami bajek dla dzieci nie mogą być postacie upośledzone psychicznie, Goofy miewa się dobrze, choć jest podręcznikowym wręcz przykładem debila.
GOOFY'S FUN HOUSE, to gra, która udawać ma zabawkę przygodowo-zręcznościową. Wilczek Goofy pogubił fragmenty swoich filmów i teraz musisz pomóc mu je odnaleźć. Zabawa polegać więc będzie na przemierzaniu bezkresu tematycznych poziomów, wyszukiwaniu brakujących fragmentów filmów i tyle. Graficznie gra reprezentuje typowych średniaków konsolowych. Kolory liche, nie za dobre - wręcz nudne, projekty poziomów dalekie od wciągających. Tak więc okaże się, że na pierwszy rzut oka gra Was nie wciągnie. A na drugi? Chodzenie w kółko i obmacywanie każdego domowego sprzętu może okazać się jednak nużące. Jeśli dzieciak ma podstawy angielskiego, to sama postać bohatera ułatwi mu zabawę. Goofy bowiem nie oszczędza sobie pogawędek pod nosem w stylu: "Ojej. Muszę podsunąć tę skrzynkę nieco do przodu". Albo: "Wędki, to chyba ostatnio chowałem do piwnicy". Tak czy owak, dla anglojęzycznego dzieciaka gra jest prosta. A dla naszego - polskiego malucha? Niestety okazuje się, że czasem trzeba zrozumieć mamroty wilczka, by popchnąć grę naprzód. Kiedy dopadniemy wreszcie strychu, a tam, pośród wszędobylskich duszków zaczniemy przesuwać skrzynie, bez zrozumienia faktu, że na ruchomą klepkę trzeba skoczyć z wyższej deski, możemy biegać w kółko - jak to się ładnie mówi - ad mortem defecatam. Ciężko mi wygenerować cokolwiek dobrego o tej grze. Oczywiście ma pewien pomysł i plan. Ale wszystko to wygląda po prostu monotonnie. Dodajmy do tego wariacką pracę kamery i mamy gotowy przepis na chałeczkę. Kamera pracuje bowiem znośnie do momentu, w którym postanowimy wskoczyć na coś, co jest węższe, niż pół ekranu telewizora. Skakania na pół nocy. Co zatem powiem Wam o GOOFY'S FUN HOUSE? Średniak - średni pomysł, nie za dobre wykonanie. Nudniak - zbyt wolno się wszystko dzieje i co gorsza ładuje pół roku. No i na koniec - nie dla naszych maluchów, gdzie ani język angielski, ani kult Goofyego nie porywają tłumów nygusów. No, chyba, że z pomocą taty i mamy. A to już co innego...
[Grabarz]

WACKY RACES: Dastardly & Muttley

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 8/10



Dastardly & Muttley powrócili! tym razem ten pierwszy knuje, a ten drugi chichocze na PS2. Będzie mnóstwo zabawy i dużo śmiechu.
I dobrze! Przecież na PS2 dobrych wyścigów kartów jest bardzo mało. SW: SUPER BOMBAD RACING niedługo cieszyło się pozycją lidera tego gatunku. Dastardly i Muttley załatwili zgraję bohaterów Epizodu I na szaro i założyli koszulkę lidera. Tym razem w pełni zasłużenie. Jest to wprawdzie tylko (i aż) poprawiona wersja tej samej gry wydanej wcześniej na DC. Ale to nie przeszkadza mi wcale i z pewnością nie będzie przeszkadzało miłośnikom takich pozycji.
Gra jest ładniejsza i bardziej płynna niż jej odpowiednik na DC. Jest też większa. Doszła jedna lokacja do trzech (śnieżnej, pustynnej i leśnej) znanych już wcześniej. Jest to miasto, wraz z klimatycznymi trasami. Daje to nam w sumie 20 tras plus ich lustrzane wersje. Jest wiec gdzie jeździć! Są dwa tryby gry: Arcade i Adventure. W pierwszym jesteśmy szybko rzucani do walki o zwycięstwo, ten drugi zaś służy głownie do zdobywania kolejnych postaci i innych bonusów. Oba jednak niosą ze sobą spore wyzwanie i dużo radochy.
Już na DC oprawa robiła duże ważenie, teraz jest jeszcze lepiej. Mnóstwo obiektów animowanych w otoczeniu trasy, świetnie zrobione pojazdy i postacie kierowców. To wszystko plus bajeczna kolorystyka powoduje, że dzieciaki nie mogą od niej wzroku oderwać, a i starsi uśmiechną się skrycie. Skrycie, bo podobno nie wypada, aby "poważny" dorosły cieszył się jak małolat na widok radosnej i dziecinnej gierki. Grze towarzyszy masa dźwięków. Od zwariowanej muzyczki, przez odgłosy zderzeń i odpalanych power-upów, do komentarzy uczestników wyścigu i szalejącego narratora. A wszystkie są naprawdę świetnie dobrane i pasują jak ulał do zakręconego klimatu tej gry.
To bardzo przyjazna pozycja. Miła, radosna i o odpowiednim poziomie trudności. Na dokładkę zaś przygotowano świetne i dokładne sterowanie, którego nauka nie powinna trwać dłużej niż dwa lub trzy przegrane wyścigi. Do tego mnóstwo pokręconych (mniej lub bardziej) tras i odpowiednie, niepowtarzalne powerupy charakterystyczne dla każdego bohatera. Po prostu grać, grać i grać. **[Marcellus]**

CITY CRISIS

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 5/10

Dobry, choć niezbyt oryginalny pomysł. Kiepskie wykonanie i bardzo krótka zabawa. Tak w skrócie przedstawia się CITY CRISIS.

Gier ze śmigłowcami, w których nie chodzi tylko o jak najszybsze naciskanie spustu broni maszynowej i odpalania setek rakiet jest jak na lekarstwo. Ze świecą można też szukać jakichkolwiek symulatorów tych maszyn. Poczułem wiec przez chwilę (niestety krótką) od CC tchnienie niezwykłej świeżości. A to dlatego, że w tej grze nie chodzi o zabijanie przeciwników i rozwalanie różnych budynków. Wprost przeciwnie. Należy ratować ludzi, gasić pożary i ścigać przestępców. Z tego krótkiego opisu wynika, że naprawdę jest w co się bawić. Kto tak pomyśli, jest w błędzie. Gra jest krótka, króciutka jak nogi kłamstwa. Trzy misje treningowe (15 min.), dwie normalne (15 min.) i jedna bonusowa. I chyba o zdobycie tylko tej bonusowej chodzi w całej gierce. A jest to trudne, bo trzeba osiągnąć naprawdę dobre wyniki w poprzednich dwóch misjach. Przez ten krótki czas gra wciąga, nawet pomimo tego, że wygląda bardzo słabo. Po prostu grafika jest bardzo uboga. Choć miasto, nad którym latamy jest rozległe, a na szybkość animacji nie ma co narzekać, to i tak nie robi ona nawet znikomego wrażenia. Co więcej - rozczarowuje. Tak krótka gra powinna przecież dostarczać niezłych wrażeń naszym patrzałkom.
Dźwięk jest fatalny i prymitywny. Podobny potrafiło wygenerować Atari 65XE. Czarę goryczy przelewa kiepska praca kamery i to, że prawie nie można się zorientować w otaczającym świecie (brak jakichkolwiek odnośników co do wysokości lotu), przez co ciągle o coś zawadzamy, uderzamy aż w końcu rozbijamy śmigłowiec.
Sterowanie za to nie jest wcale takie trudne i można je szybko opanować. Ale jak już gra nas wciągnie, to się kończy. Tytuł moim zdaniem nie jest wart zakupu, jednak można rozważyć wypożyczenie (o ile jest w ogóle taka możliwość) na jeden wieczór. **[Marcellus]**

RUGBY

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** EA Sports
- **Ocena:** 6/10

Rugby jest z pewnością bardziej popularnym i znanym w Europie sportem niż football amerykański. A jednak mam naprawdę nikłe pojęcie o jego zasadach.

Nie ma się czemu dziwić - łatwiej jest w telewizji obejrzeć football amerykański, niż klasyczne rugby. A przecież tradycje rugby w naszym kraju są naprawdę długie. Sięgają lat dwudziestych poprzedniego stulecia. Dla tych wszystkich, którzy interesują się tym sportem, EA Sports przygotowało wspaniała grę. Sprzedaje się ona jak ciepłe bułeczki w Anglii, Szkocji, Walii, Francji, Australii i kilku jeszcze krajach, gdzie rugby jest sportem narodowym, niemal tak (lub bardziej) popularnym niż piłka nożna. Jak na pierwszą grę "w tym temacie" jest całkiem niezła, choć dla kogoś, kto jak ja nie miał jeszcze żadnego kontaktu z tym sportem może być trudna do ogarnięcia. Fani rugby nie powinni mieć jednak większych problemów z jej opanowaniem. Znajdziemy tu wiele drużyn narodowych z krajów, które już wymieniłem i wielu innych (miedzy innymi: Nowa Zelandia, RPA, Irlandia i Włochy). Opcje są standardowe dla produkcji EA Sports: szybki start, mecz towarzyski, turniej i trening. Niewiele tego, ale dla fanów wystarczy. Z czasem, jeżeli gra doczeka się kontynuacji, zostanie dodanych więcej możliwości.
Swym wyglądem gra jest zbliżona do MADDEN NFL 2001, choć grafika jest nieco mniej szczegółowa, a postacie zawodników nie są najładnejsze. Rozgrywka jest jednak szybka, nawet bardzo, aż ciężko z początku zorientować się w wydarzeniach na boisku. Standardowe udźwiękowienie - odgłosy z boiska, kibice i komentator. Nic niezwykłego, ale dobrze oddaje klimat meczu. Szczególnie udany jest komentator ze swym specyficznym akcentem (szkockim, o ile się nie mylę).
Sterowanie mogłoby być prostsze. Na początku można się nieźle pogubić w ilości działań, które zawodnik wykona po naciśnięciu tego czy innego przycisku. Po dłuższym treningu można jednak opanować je w stopniu wystarczającym do odnoszenia przekonywujących zwycięstw nad najsilniejszymi przeciwnikami. Zbyt wysokich zwycięstw, ale do tego EA Sports już nas przyzwyczaiło w swych produkcjach.
Jedyne co mogę zarzucić tej grze to głupie mashowanie przycisków podczas "młyna" czy "raka". Tym bardziej jest ono bezsensowne, że nie przynosi zazwyczaj spodziewanych rezultatów. Po prostu raz wygrasz walkę o piłkę, a innym razem nie i już.
Jeżeli należysz do grona zapaleńców tego sportu to podnieś sobie ogólną ocenę o oczko wyżej. **[Marcellus]**

SKY SURFER

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Virgin
- **Ocena:** 3/10

Fajnie jest sobie popatrzeć na ten sport ekstremalny w telewizji. Jest efektowny i niesamowicie wygląda. Ale grać w to na konsoli to już zupełnie co innego...

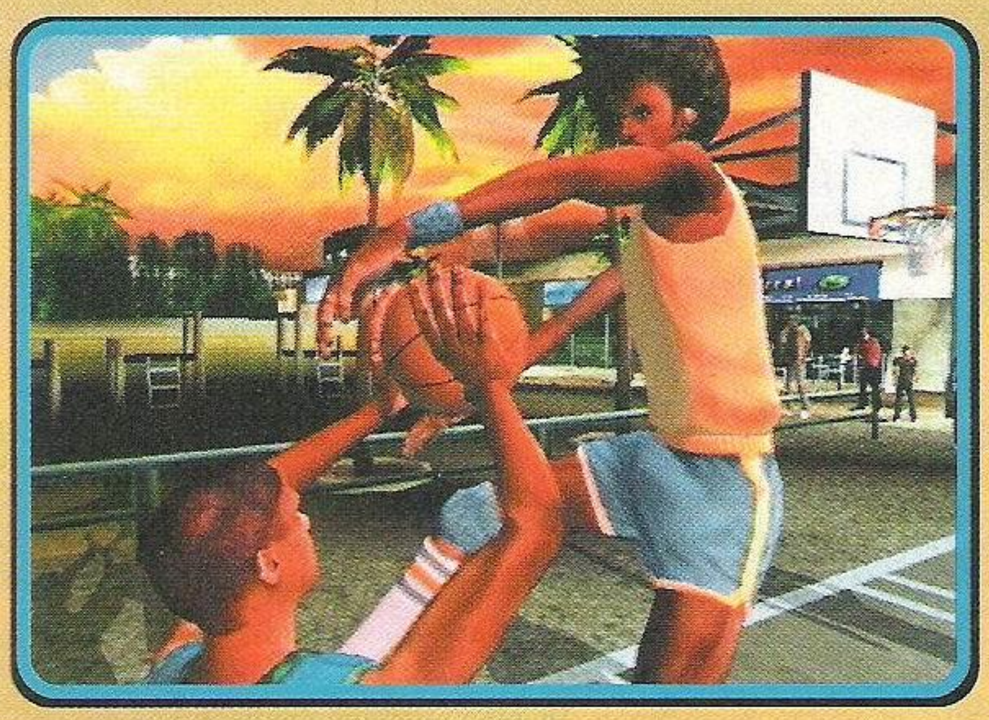
Pomysł w sumie nie jest najgorszy, w tym sporcie kryje się jakiś potencjał. Twórcom gry zabrakło jednak pomysłów - wykonanie SS to totalna porażka. Gra jest nudna, brzydka i naprawdę mało grywalna. Wszystko wydaje się bardzo proste. Wyskakujemy z samolotu z deską przyczepioną do nóg. Kontrolujemy lot i wstukujemy kombinację przycisków, która zaowocuje wykonaniem odpowiedniej figury. Następnie należy jak najszybciej okręcać się wokół własnej osi. Im dłużej, tym lepiej. To w zasadzie wszystko. Reszta jest tak beznadziejna, że aż ciężko o tym pisać. Należy "zaliczać" kolejne balony i wylądować w wyznaczonym miejscu. Nuda. Jest jeszcze mini-gra "rozwal balony", ale to już jest po prostu masakra. Unosimy się nad wielkim wentylatorem i rozwalamy baloniki. Po prostu samo dno, niestety.
Grafika jest utrzymana w stylu odrobinę podobnym do SSX, ale gorsza o przynajmniej dwie klasy. Dźwięk to też nic specjalnego, kiepska jest też muzyka. Powinna być mocniejsza, to co leci nie pasuje do ekstremalnego klimatu. Reszta udźwiękowienia nie jest wcale lepsza.
Sterowanie również jest skopane. Nie daje żadnej satysfakcji i tylko minimum kontroli. Nie jest to tytuł wart waszej uwagi nawet przez krótką chwilę. **[Marcellus]**

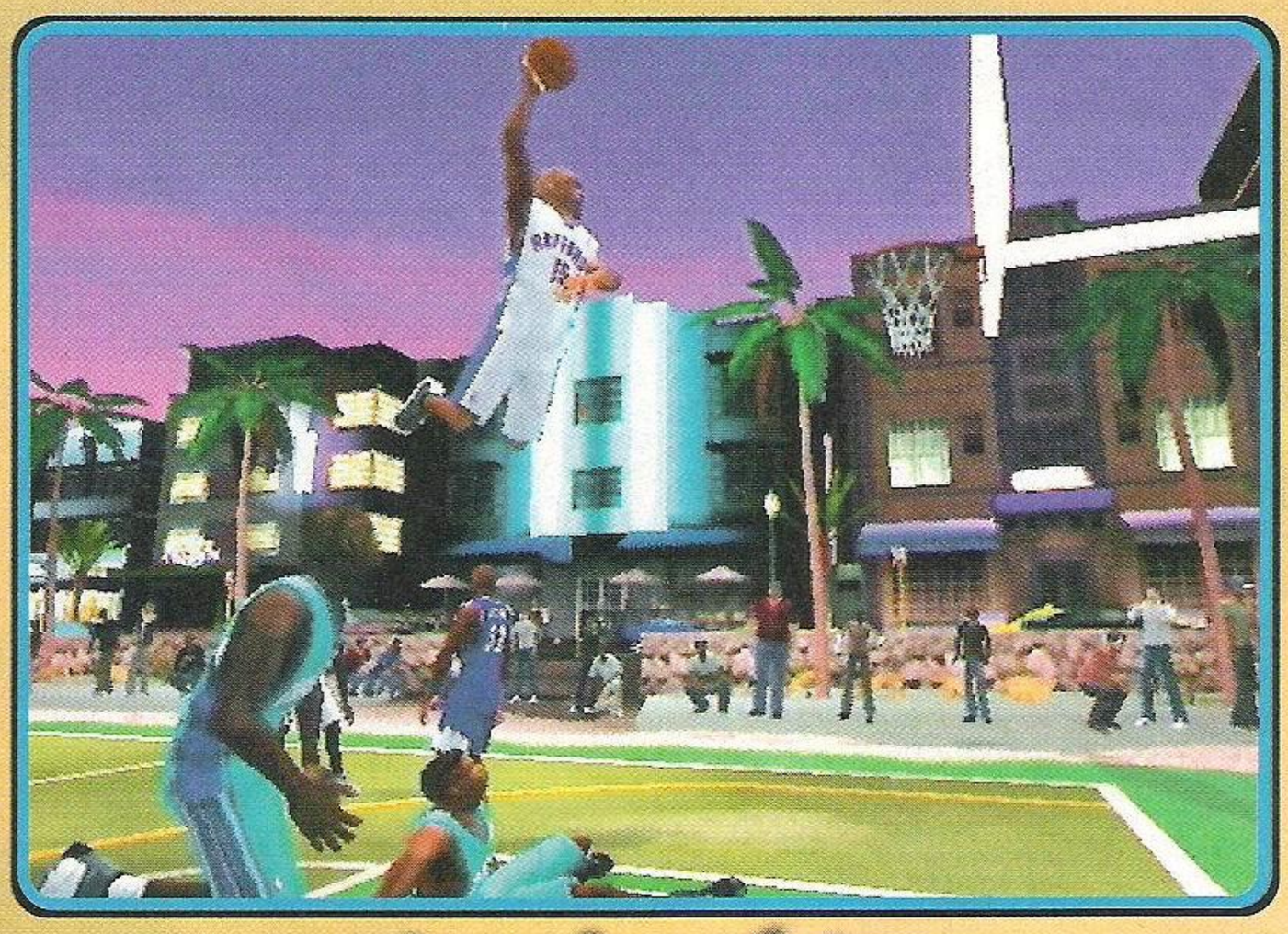
WDL: WARJETZ

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 4/10

Oto druga gra z serii World Destruction League. Jak sama nazwa wskazuje jest to pozycja traktująca o kompletnej rozwałce wszystkiego co się rusza. Lub nie. Tym razem zagłada nadejdzie z góry.

Pomysł jest prosty jak konstrukcja cepa. A nawet prostszy. Przenieśmy stare jak świat RIVER RAID z Atari w trzeci wymiar. Wyszła gra podobna do ROGUE SQUADRON z N64 ale dużo, dużo gorsza. I nie mogę już dłużej ukrywać, że gra jest kiepska. Ale to wcale nie znaczy, że nie można jej sprzedać. Z takiego założenia już od dawna wychodzą szefowie firmy 3DO. Przejęli oni pałeczkę twórców największych śmieci od 989 Studios. Ich ostatnie produkcje są tak beznadziejne, że aż wstyd. Na dokładkę jest ich naprawdę dużo. Dużo za dużo.
Ale to nie mój problem. Ja i tak z produkcji 3DO cenię tylko jedna serię: HEROES OF MIGHT & MAGIC na PC. Reszta to syf niegodny nawet tak krótkiej recenzji.
WARJETZ jest brzydki. Grafika to padaka, nawet na PS One nie dałbym jej wysokiej oceny. Na PS2 takie dzieło dobitnie zaświadcza o fatalnych umiejętnościach programistów. To co dociera do mych uszu też jest marniutkie. No a grywalność... dajcie spokój, to pomyłka. Żadne wyzwanie. Kierujemy samolotem czy innym latającym obiektem i strzelamy. Non stop kolor. Palec nie schodzi ze spustu. Przez chwilkę jest to fajne, nawet wciąga. Ale po kolejnych misjach, w których tak czy siak powinniśmy zniszczyć wszystko, co najdzie nam przed lufę, zaczynamy się nudzić. Bardzo nudzić. Gra jest zbyt prosta, zbyt brzydka i mało efektowna. Chcesz dużo strzelać, mało myśleć i się nudzić... Proszę bardzo - WDL WARJETZ jest do twej dyspozycji.
Gra ukazała się także na PS One. I jak na możliwości tamtej konsoli spisywała się nieźle. Na PS2 jednak oczekujemy trochę bardziej rozbudowanych pozycji. **[Marcellus]**





Chłopaki z EA SPORTS BIG wykazują niesłychany talent do tworzenia niezwykłych gier. Firmowane przez nich pozycje są po prostu przesiąknięte miodem. Tak było z SSX, tak jest również i teraz.

NBA STREET

Wiecie już, że nie przepadam specjalnie za grami, które zręcznościowo traktują ukochane przeze mnie dyscypliny sportu. Dlatego podchodziłem do NBA STREET ze spora rezerwą. Ale gra ma taka siłę, że przekonała mnie do siebie w czasie krótszym niż jeden mecz (notabene przegrany). Jest rewelacyjna, mało kto jest w stanie przejść obok niej obojętnie!

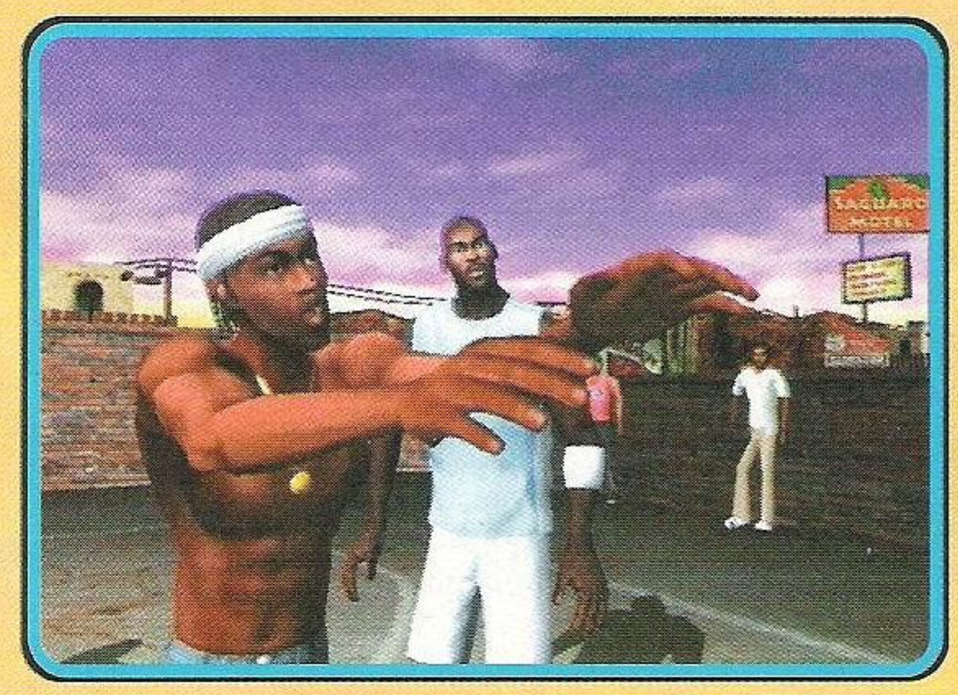
Umieszczenie zabawy na ulicznych boiskach wielkich amerykańskich miast i napakowanie jej specyficznym niggerskim i hip hopowym klimatem daje maksymalnego kopa. Jeżeli oglądaliście film "White Man Can't Jump" czyli po naszemu "Biali nie potrafią skakać' z Woodym Harrelsonem i Wesleyem Snipsem, to znajdziecie tu podobne klimaty. Choć dużo bardziej efektowne. A to dlatego, że w tej grze każdy potrafi skakać.

Zawody są proste - grają dwa zespoły po trzech zawodników. Reszta zasad praktyczne nie istnieje. Nie ma autów (odgwizdywane są tylko czasami, gdy piłka wyjdzie poza boisko bezpośrednio po bloku), fauli, błędów połowy czy rzutów wolnych. Jedynym liczącym się przepisem jest ograniczenie czasu przeznaczonego na akcję. Podczas gry są przyznawane punkciki (w odróżnieniu od punktów za trafione kosze) za każdą wykonaną akcję - czy to będzie rzut, dunk, przechwyt, blok czy zwykły zwód. A im bardziej efektownie, tym więcej punkcików dopisuje się do konta. Szczególne wysokie oceny dostają akcje łączone czyli comba. Na przykład przechwyt plus zwód plus dunk. To jest najważniejszy sposób nabijania sobie punkcików.

Jest to istotne z tego względu, że ładuje się dzięki tym akcjom pasek tak zwanego Gamebreakera. Gdy już go zapełnimy, możemy wykonać specjalnie punktowaną akcję. Gdy trafimy za jeden punkt, to odejmowany jest on od zdobyczy przeciwnika. Przy rzucie za dwa punkty straty przeciwnika są adekwatne. Jest to bardzo istotne, bo nawet gdy przeciwnik prowadzi czterema punktami, to jedna taka akcja doprowadza do remisu.

Dzięki temu gra jest zawsze bardzo wyrównana i ekscytująca. Walczy się 21 punktów i trzeba ją wygrać przynajmniej dwoma punktami. A jest tak napakowana akcją, że nie można się nudzić nawet przez chwilę. Przechwyty i kontry, efektowne bloki wysoko nad poziomem obręczy, potężne dunki i błyskawiczne rzuty z dystansu! A wszystko to w ekspresowym tempie i w akompaniamencie wspaniałej grafiki i i znakomitej ścieżki dźwiękowej!

Nie da się ukryć, że to jedna z ładniejszych gier na PlayStation 2. Przede wszystkim jest efektowna. Ładne modele postaci i fajne tekstury. Sporo szczegółów otoczenia. Jedynym problemem jest nie zawsze dobra animacja niektórych zagrań i przejść pomiędzy nimi. Ale przy takiej ich liczbie, jaką możemy tu znaleźć, przymykamy na to oko. Za to uszu przymykać nie trzeba. Zawsze jest czego posłuchać. Komentator jest wyluzowany jak trzeba i sypie niezłymi tekstami, zawodnicy dogadują sobie nieustannie, a i reszta dźwięków jest świetnie dobrana. Sama przyjemność.



Taka sama zresztą jak całe obcowanie z tą pozycją. Świetne, kompletne sterowanie (robisz co chcesz i kiedy chcesz, masz pełną kontrolę nad paczkami). Mnogość zwodów, dunków i innych zagrań. Prostota i radość rozgrywki. A także multum rzeczy do odkrycia: kody na różne efekty (np. odmienne stroje czy inna piłka), dodatkowe elementy do tworzenia swojego własnego zawodnika, kolejni gracze z pokonanych zespołów czy bonusowi, dziwni koszykarze (co powiecie na Yeti czy szarego kosmitę prosto z Archiwum X?).

Po prostu świetna pozycja dla jednego lub dwóch graczy. Nawet w pojedynkę nie będziecie się nudzić przez długi czas. Szkoda tylko, że nie obsługuje multitapa. Ale i tak jest rewelacyjna.

Marcellus

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: EA Sports
Producent: NuFX
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

MX2002 featuring Ricky Carmichael

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 7/10

Ricky Carmichael pojawia po raz kolejny w grze motocrossowej. Pierwszy raz na PS2. Ale czy próba wykonania skoku przez kilka autobusów nie skończy się kontaktem z glebą?
Nie... Ricky jest dobry, niemal bardzo dobry. Prawdę mówiąc nie spodziewałem się tego. Na początku zabawy psioczyłem w myślach na model jazdy i skomplikowane sterowanie. Jednak po rozpoczęciu kariery i przejściu kilku treningów (skoki, operowanie sprzęgłem, ostre skręcanie i czesanie trików) byłem coraz bardziej zainteresowany ta pozycją. Okazało się, że model jazdy jest fajny, dokładny i wbrew pozorom dość realistyczny, a sterowanie wymaga po prostu wprawy. Po kilkudziesięciu minutach zaczyna się z łatwością wykonywać wszystkie manewry: lądowanie po skoku, sprzęgło, ładowanie kolejnego skoku, lądowanie, zakręt z poślizgiem i znów sprzęgło - to tylko dwie hopy i zakręt, czyli tylko kilka sekund gry. Jest szybko, a po wejściu do wyższych klas motocykli (250 i 500, bo na początku można jeździć tylko słabymi 125) prędkości robią się już naprawdę trudne do ogarnięcia. W grze najważniejszy jest tryb kariery, w nim prowadzimy swego jeźdźca na szczyty tego sportu. A po drodze mamy (oprócz wyścigów) różne dodatkowe konkurencje: skoki na odległość, czy skok wzwyż. Oraz obowiązkowy freestyle czyli robienie najlepszych sztuczek na motocyklu - większość z nich zapiera dech w piersiach (co powiecie na podwójne salto w tył trzymając jedną ręką za kierownicę i drugą za siodełko, a nogi majtają się z tyłu - Double Hart Breaker i Seat Grab). Każdy z trików ma swą nazwę, ale upadki też je maja: Face Plant, Turf Wrestler i inne. Spróbujcie zaliczyć taką glebę, jakiej jeszcze nie widzieliście. Są równie fajne jak triki.
Tym bardziej jest fajnie, że na grę bardzo przyjemnie się patrzy. Jest dobrze zrobiona, płynna, a animacje są niezłe choć czasami tną (szczególnie przy wywrotkach). Trasy w miarę szczegółowe (bez rewelacji) ale za to dobrze zakręcone, skomplikowane i z czasem coraz trudniejsze. Grafika robi naprawdę dobre wrażenie, ale nie jest to żadna rewelacja. Dźwięk także, muzyka pasuje do gry jak ulał ale nie jest najlepsza. Dobrze słychać pracę silnika (sprzęgło) i zawieszenia (przy lądowaniu po skoku) oraz jęki obijanego przy upadku jeźdźca. W sumie oprawa AV solidnie trzyma się w wyższej klasie średniej. MX2002 ma wszystko co trzeba, aby się przyjemnie grało: dobry split screen, odpowiednio stopniowaną trudność i świetnie reagujące na poczynania gracza sterowanie. A do tego dobrze dopracowany system trików i fajne dodatki, miedzy innymi w postaci wspomnianych już skoków przez autobusy.
Dobry to wybór dla tych, którzy chcą sobie trochę pojeździć czymś, co ma dwa razy mniej kół niż samochód. Godna polecenia. **[Marcellus]**

THE FLINTSTONES in Viva Rock Vegas

- **Plavforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 4/10

Niczym są próby stworzenia perpetum mobile, wobec prób nowoczesnych leni nad następującym zagadnieniem: "Jak zrobić, żeby się nie narobić, a było zrobione.". THE FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS jest kolejną próbą pokonania tego niedosiężnego szczytu.
THE FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS, innymi słowy jest grą, która w swoich założeniach miała trącić idei flintstonowego wyścigu ze zbijakiem. A podchodząc z drugiej strony - jest to wyścig, w którym zbieramy z torów różne niespodzianki, które służyć nam mają za narzędzia stopujące nieco naszych współścigających się kolegów. Startując jednak do wyścigów w Rock Vegas musimy liczyć się z tym, że nie nabawimy się setnie. Wiele już gier z tego gatunku powstało i - doprawdy - ciężko przeskoczyć nałożoną poprzeczkę. Graficznie FLINTSTONES wyglądają nieźle, ale sam fakt, że jadą na najlepszej konsoli efekt ten generuje mimochodem. Niestety - koderzy nie uderzyli w nic poza tym, co można wyssać z konsoli małym nakładem środków. Tory są plastikowe, animacja samochodów na minimalnym poziomie, a przyjemności z gry absolutnie, zupełnie żadnej. Tak samo z niespodziankami - do końca nie wiesz, czy rzucona niespodzianka działa, czy nie. Nie mam absolutnie pomysłu na pozytywny element tej gry. Nawet to, że na poziomie easy samochody zatrzymują się przed metą, żeby cię przepuścić, wydaje mi się dziwne. Dlatego też spokojnie sobie ową gierkę odpuście i nie żałujcie nawet przez chwilę.
[Grabarz]

JUNGLE BOOK Groove Party

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Ubi SOft
- **Ocena:** 8/10

Graliście w KSIĘGĘ DZUNGLI na PlayStation? Albo czytaliście jej recenzję w Neo Plus? Jeśli tak, to właściwie niczego nowego się nie dowiecie. No, może tylko o tym, po czym odróżnić Playstation od Playstation 2.
JUNGLE BOOK THE GROOVE PARTY jest grą, która polega na tym, że tańczymy tak, jak nam gra zagra. Mamy zatem na ekranie ludzika, a z boku ekranu lecą strzałeczki. I teraz musimy wciskać klawisze na joypadzie tak, jak nam te strzałeczki pokazują. A dodać trzeba, że ludzik na ekranie tańczy tym zgrabniej, im zgrabniej wciskamy przyciski. Akcja JUNGLE BOOK THE GROOVE PARTY dzieje się w realiach Księgi Dżungli, R. Kiplinga, a gramy - rzecz jasna małym Mowglim, który wędruje po przyjaciołach i uczy się tańczyć, by na koniec zmierzyć się ze straszliwym tygrysem. Jak pisałem już wcześniej - wersja ta praktycznie niczym nie różni się od swojej wersji na Playstation. I jestem kategorycznego zdania, że to skandal. Doprawdy - wersja na PSX nie była wcale zła. A po wtóre miała dobrą grafikę i z powodzeniem można było grać na Pleju 2 w zwykłą księgę dżungli. Ba! Tam nawet parkiet do gry dodawali, po którym się tańczyło. Ech... Ale po co się siłować, skoro można odgrzać staroć. Ale abstrachując od marketingu - jeśli nie macie pierwszej części i chcecie popróbować zabawy, to doskonała okazja. JUNGLE BOOK THE GROOVE PARTY polecam zwłaszcza dzieciom, bo nie jest to wcale gra trudna. Dobra rozrywka na początek roku szkolnego, żeby się rozruszać. [Grabarz]

UEFA Challenge

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 2/10

Nad tą grą w wersji na PlayStation niedawno pastwił się Marcellus. Infogrames odgrzało swojego paszkwila w wersji na PS2...
I właściwie na tym można zakończyć - to ta sama beznadziejna gra, w której do kitu jest wszystko: sterowanie, zachowanie zawodników, grafika, animacja... Coś potwornego. Łyknijcie FIFĘ albo poczekajcie dwa miesiące na PRO EVOLUTION SOCCER z Konami. Co za śmieć. **[Gulash]**

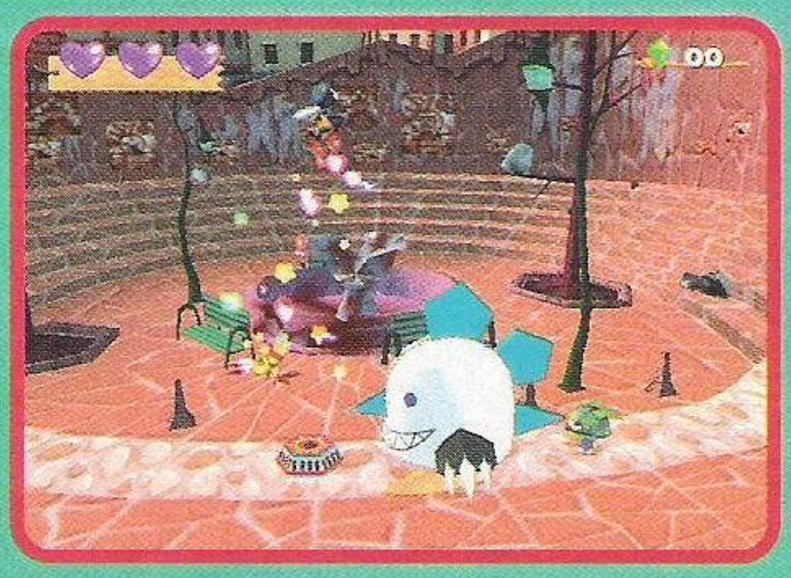
MOTOCROSS Mania

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 4/10

Oto gra klasy C, sprzedawana za 9.99$, czyli u nas za 69 zł. To mniej niż Sonowska platyna!
Cena gry wyjaśnia właściwie wszystko - mały budżet, mały marketing, mała cena. I w efekcie tego mała (mierna) jakość. Wszystko jest poniżej przeciętnej : grafika, animacja, dźwięk, fizyka, tory, triki, sterowanie. Fajne motorki to obie części MOTO RACERA, RICKY CARMICHAEL, czy wreszcie SUPERCROSS. A tę pozycję można sobie spokojnie darować. Szkoda czasu. **[Gulash]**

KLONOA 2 Lunatea's Veil

KLONOA 2 pokazuje, że gdzieś tam w biurach Namco jeszcze siedzi kilku prawdziwych artystów. Po prostu ten świat żyje swoim własnym życiem...



KLONOA 2 to kontynuacja dość popularnej platformówki 2-i-pół-D z PlayStation. Choć cała grafika jest trójwymiarowa, nasz bohater przez większą część gry porusza się jedynie w lewo lub w prawo. Są od tego odstępstwa choćby w postaci słynnego rajdu na snowboardzie. Uszatek łapie specjalnym sznurkiem stworki i korzystając z chwili może od nich się odbijać, by skoczyć dalej i wyżej. Krótko mówiąc - standard.
Grafika jest... Prześliczna. To jedna z najładniejszych gier na PlayStation 2 pod względem wykonania. Kolorowe, pełne przepychu światy niemal wylewają się z telewizora do naszego pokoju. Każdy level został zaprojektowany z dbałością o najdrobniejsze szczegóły i dopieszczony do perfekcji. Są efekty takie jak deszcz czy wiatr, postacie wyglądają świetnie i znakomicie się ruszają. Animacja cały czas pracuje na najwyższych obrotach i nie widziałem, żeby zdarzyło jej się zwolnić.

Przy całej swej cukierkowości mogło okazać się, że gra jest mdła i rozmyta. Ale nie. Całość jest ostra jak żyleta, ma znakomite i czułe sterowanie, a także tyle przerywników i efektownych wstawek generowanych najczęściej w czasie rzeczywistym, że nie ma mowy o nudzie.
Osobna sprawa to dźwięk . Radosna i znakomicie pasująca do klimatu gry muzyka oraz wymyślony przez autorów język, którymi posługują się postacie tworzą fantastyczną oprawę do znakomitej grafiki. Nie są to proste "ble-bla-blu" z BANJO-TOOIE, postacie naprawdę mówią w jakimś języku rodem z wysp nonsensu. Efekt jest niesamowity. Na szczęście zamiast podręcznika do nauki klonoskiego są napisy, które informują nas o czym konwersują bohaterowie.
KLONOA 2 wciąga i wsysa. Głownie za sprawą swej oprawy - grasz, bo chcesz zobaczyć jak wyglądają kolejne światy. A jak już wspomniałem, są po prostu prześliczne. Wprawdzie w tej grze nie ma niczego przełomowego, to jednak naprawdę warto się nią zainteresować. Tym bardziej, że to w tej chwili jedyna klasyczna plafromówka na PlayStation 2.

Gulash

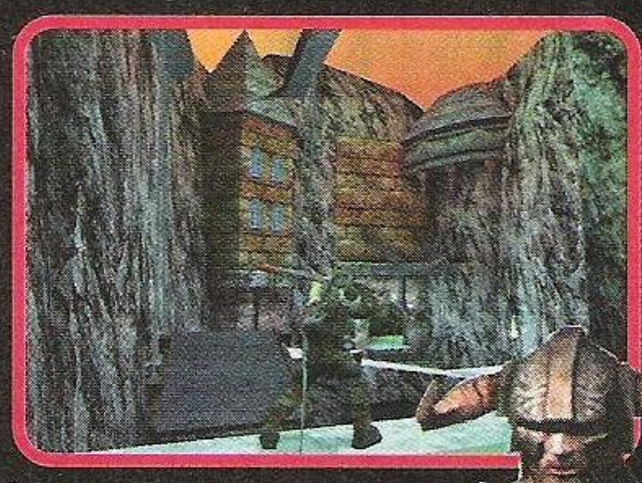
PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

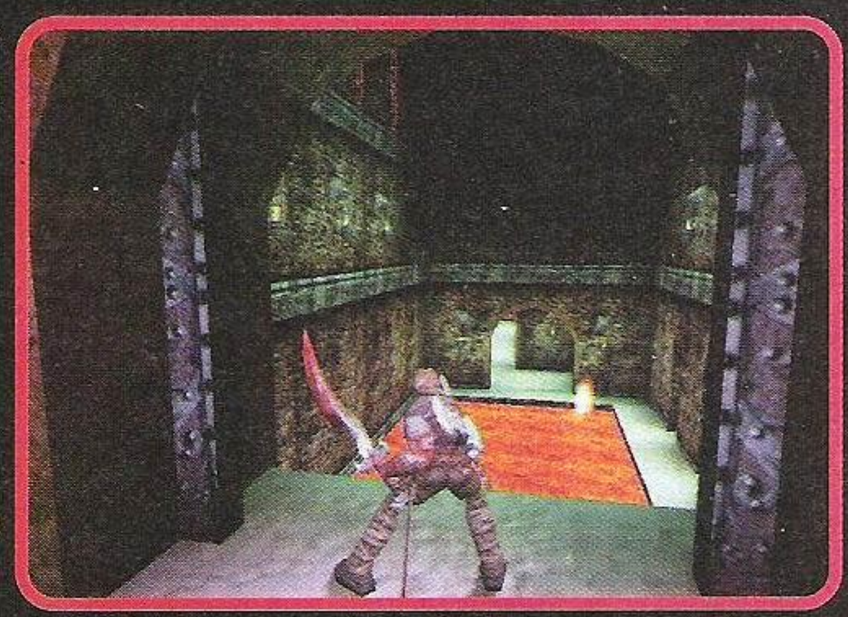
Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

RUNE Viking Warlord

Gdyby nie słabe wykonanie, RUNE mogło naprawdę zarządzić! Ale często tak bywa z konwersjami z PeCeta...



Bo pomysł jest naprawdę w porządku: wielki Wwiking Ragnar z jeszcze większym toporem w dłoniach przedzierający się przez krainy, w których nikt nie słyszał do tej pory o pokoju i przyjaźni. Oczywiście gra nie polega na samym siekaniu potworów - jest także błądzenie w ciemnych lochach w poszukiwaniu kluczy do drzwi i wajch do przełączania. Słowem - klasyczna gra zręcznościowo przygodowa z widokiem zza pleców bohatera. Choć główny nacisk autorzy położyli na jatkę. Są różne bronie i ataki magiczne, a potworów jest naprawdę mnóstwo. Niestety, zakres ruchów naszego bohatera jest dość ograniczony do kilku podstawowych sieknięć. Za to sterowanie okazuje się być dość wygodne i prawie nie ma problemów z wariującą kamerą. Szczególnie przy platformówkowych elementach, czyli skokach nad przepaścią. Krótko mówiąc bardzo konsolowa gra, która wcześniej jednak zadebiutowała na komputerach osobistych. Niestety, gra zawodzi pod względem oprawy. Od PlayStation 2 można w końcu czegoś wymagać, prawda? RUNE wygląda dość słabo - gorzej niż pierwsza generacja gier na PS2, w którą graliśmy jeszcze przed Gwiazdką. Ostre jak żyleta tekstury, które były chlubą wersji na PeCeta zostały zmienione na rozmyte krowie placki, animacja postaci straciła sporo klatek, a całość nie trzyma nawet 30 klatek na sekundę i notorycznie zwalnia.



Do walki przygrywa fajowa muzyka, jest też jakiś scenariusz. Ale jakoś nie miałem ochoty go poznawać, bo gra jest brzydka. No i doczytuje się non-stop, co skutecznie może obrzydzić zabawę.

Gulash

PlayStation 2 **5**

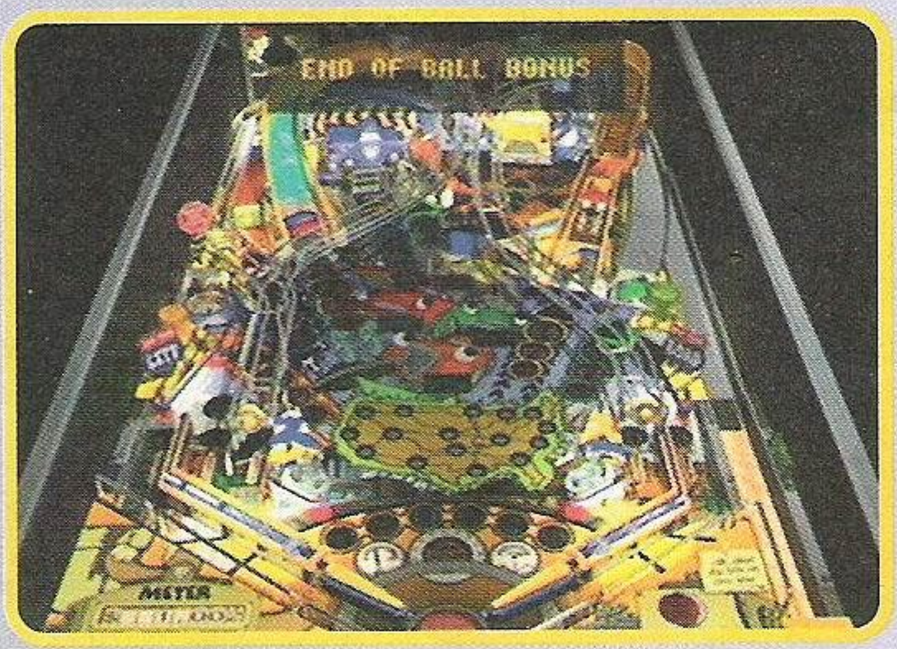
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

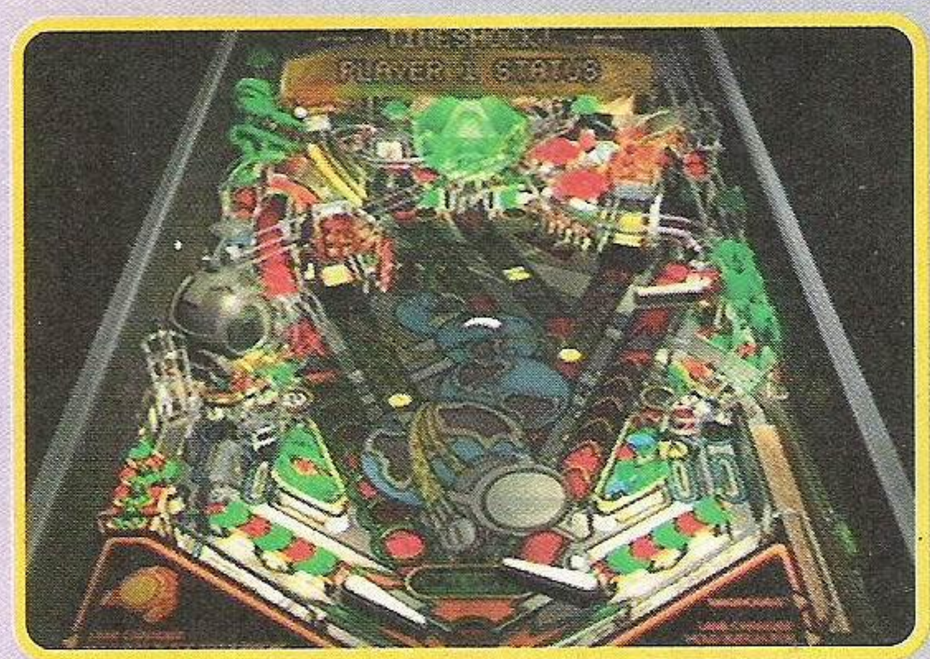
Wydawca: Take 2
Producent: Hammerhead
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Pro Pinball Trilogy

Zapach papierosowego dymu i potu. Gwar i klimat przez duże „K". Tego właśnie nie uświadczycie kupując nowy pinball produkcji Empire.

Za to dostaniecie na własność trzy stoły: Timeshock!, Fantastic Journey i Big Race USA. Każdy z nich ma unikalną budowę i opcje gry. Na przykład na tym ostatnim - nabijając kombosy w jednej chwili na stole może znajdować się dziesięć kul jednocześnie. Na każdym stole znajdziemy tzw. "video mode" czyli mini gierki, które rozgrywamy na wyświetlaczu pinballa.
Będziecie mogli rokoszować się doskonałą fizyką kuli, grafiką w wysokiej rozdzielczości i wspaniałym dźwiękiem w Dolby Surround.
W grze zawarto mnóstwo opcji konfiguracyjnych. Można zmienić niemalże wszystko. Od kąta nachylenia stołu przez jego kondycję (tak, tak, można symulować grę na starym stole), aż do siły odbicia kuli.
Bilę uderzamy triggerami, które są całkiem dobrą namiastką tych dwóch wielkich guzików po bokach





stołu. Gałka analogowa pomaga trząść maszyną, dzięki czemu możemy czasem uratować się przed utratą bili.
Zanim zaczniecie zabawę proponuję ustawić w menu operatora ilość dostępnych kul i ball saver time. W ogóle menu operatora jest jedną z najbardziej rozbudowanych opcji, jakie kiedykolwiek widziałem w grze traktującej o pinballu. Jest w nim wszystko, co tylko można sobie wydumać jeśli chodzi o tę rozrywkę: twoje statystyki, ustawienia, testowanie stołu itd...
W przerwach między wyczepującymi pojedynkami (nawet we cztery osoby) warto bliżej przyjrzeć się maszynom. Program umożliwia zajrzenie w każdy zakamarek i manualne zrobienie takiego zbliżenia, że aż widać materiał, z jakiego został wykonany dany fragment stołu.

Podsumowując: doskonały pinball. Wciągający, miodny, autentyczny. Jedyną wadą takiej gry jest to, że tak naprawdę mało jest osób które preferują taką zabawę.
Choć z drugiej strony... Otóż pewnego dnia wpadł do mnie kumpel z zamiarem stoczenia kilku pojedynków w Calibura. Kiedy pokazałem mu PPT ten rzucił się w stronę konsoli i w kilka chwil, mrucząc coś po swojemu o mega-miodzie, nabił taki wynik, że padłem na kolana. Okazało się, że przez długi czas szalał na PeCetowym odpowiedniku PPT. I w ten sposób jedyna wada tej gry okazała się być wyssaną z palca i nie mającą nic wspólnego z rzeczywistością marą.
Ale i tak bez tego, o czym mówiłem we wstępie każda adaptacja pinballa - nawet ta najwierniejsza - zawsze będzie tylko kawałkiem kodu i niczym więcej. Jednak każdy fan tej odchodzącej powoli w przeszłość rozrywki będzie zadowolony.

o.g.

Dreamcast **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Empire
Producent: Empire
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

Motor Mayhem

Z gier możemy dowiedzieć się z całą pewnością jaka będzie przyszłość sportu i rozrywki. No więc nie są to miłe perspektywy. Przyszłość będzie niebywale brutalna.

Każda gra traktująca o rozrywce szarych tłumów w dalekiej (lub nie) przyszłości niesie ze sobą olbrzymią falę destrukcji. Czy taka ma być przyszłość? Ludzkość już przecież przerabiała te tematy. Rzymscy gladiatorzy (podobno) zabijali się dla rozrywki tłumów. Archeolodzy nie są jednak o tym do końca przekonani. Podobno walki gladiatorów były w dużym stopniu podobne do wrestlingu! Czyli ustawione, udawane, bo dobrze wytrenowany gladiator był bardzo, bardzo drogą inwestycją. W średniowieczu nie było już tak lekko. Rycerze na turniejach ginęli niezwykle często. Tak często, że w końcu kościół zakazał ich organizowania i wziął nudzących się jak mopsy rycerzy na krucjaty. Chyba turnieje były już lepsze... Ale ja nie o tym miałem pisać. Aha.

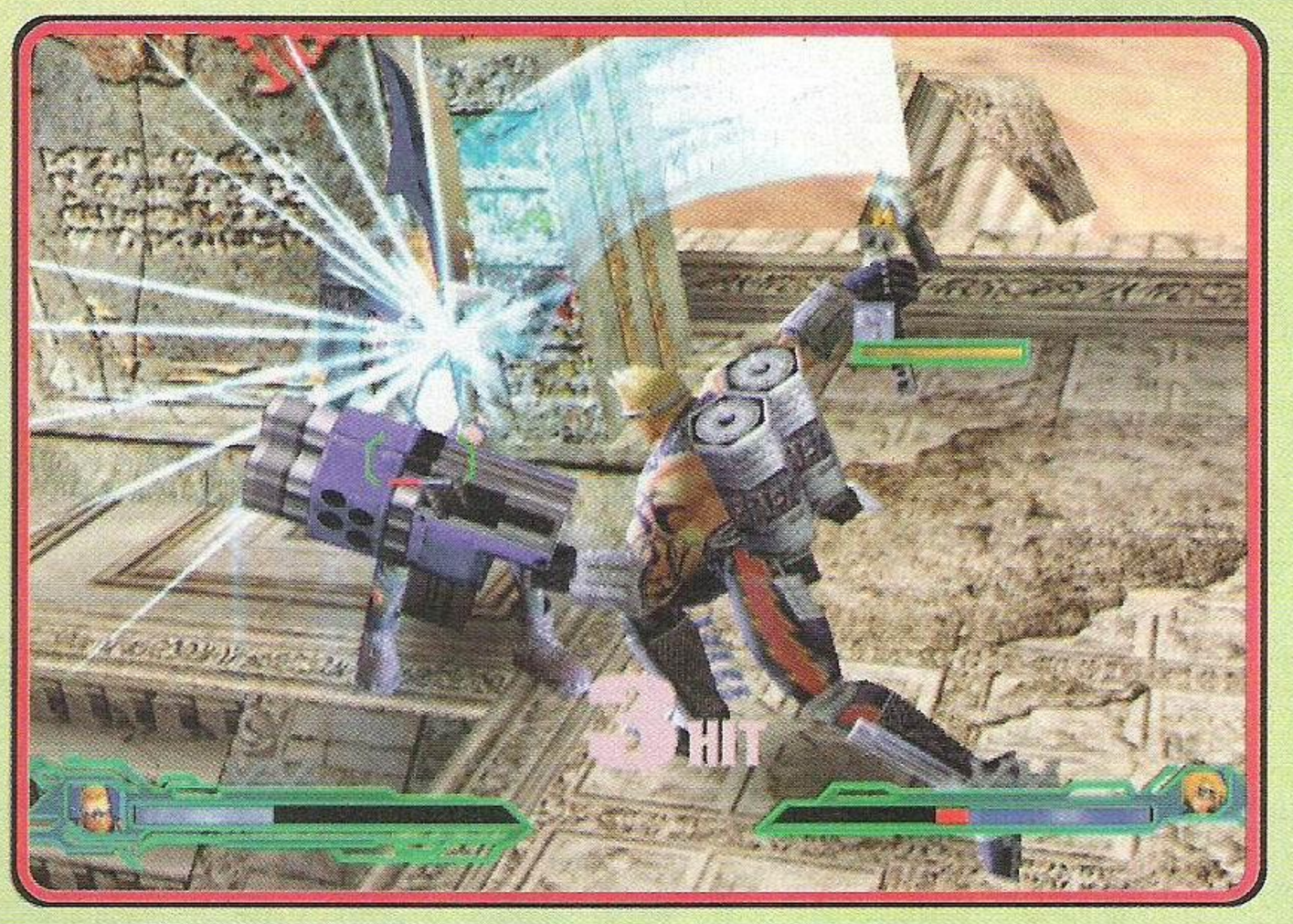
MM: VCL czyli Vehicular Combat League. Zawodnicy z dwóch stajni (dobrej i złej) walczą miedzy sobą na arenach. Używają do tego celu różnych pojazdów. Od motocykli przez trójkołowce do samochodów. Na wyposażeniu seryjnym mają ataki specjalne, a na arenach znajduje się wiele fajnych broni, które należy wypróbować na lamerskich przeciwnikach. Rozwałka jest potężna, choć nie zawsze ciekawa.
MM wygląda bardzo pozytywnie. Grafa jest kolorowa, bardzo kolorowa. Momentami nie wiadomo gdzie wzrok skierować, tyle jest światełek i innych odwracaczy uwagi. Areny są duże i nieźle zaprojektowane.
Pojazdy zawodników też są ciekawie pomyślane. Widać kierowców, którzy żywo reagują na wydarzenia podczas walki. Gra pomyka jednak tylko w miarę przyzwoicie, często zdarza jej się wyraźnie zwolnić. Ogólnie grafika robi pozytywne wrażenie choć ja osobiście wolę trochę mniej dające po gałach kolory. Za to dźwięk jest marny - kiepski soundtrack i bardzo przeciętne efekty. Da się tego słuchać, ale nie robi zbytniego wrażenia.
Grywalność jest taka sobie. MM nie pochłania uwagi gracza, nie potrafi przykuć do telewizora na dłuższy czas. Nie wybija się absolutnie niczym. Po kolejnej walce zacząłem szukać sobie jakiegoś innego zajęcia. Ale nie jest to także jakaś bardzo kiepska pozycja. Po prostu przeciętna i nie pozbawiona wad. Nienajlepsze jest sterowanie, rzadko kiedy pojazd robi dokładnie to, co chcemy. Tryb dla jednego gracza jest zbyt krótki, a multiplayer tylko dla dwóch graczy i przy tym nieźle zwalnia. Gra jest też za mało naładowana akcją, zdarzają się momenty jeżdżenia bez sensu po arenie, bo przeciwnik unika walki. A jeśli już jestem przy przeciwnikach, ich inteligencja jest fatalna - wjeżdżają na ściany i inne przeszkody, blokują się i ogólnie są raczej tępi. Wolę pograć w TM:BLACK.

Marcellus

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Beyond 6.
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB



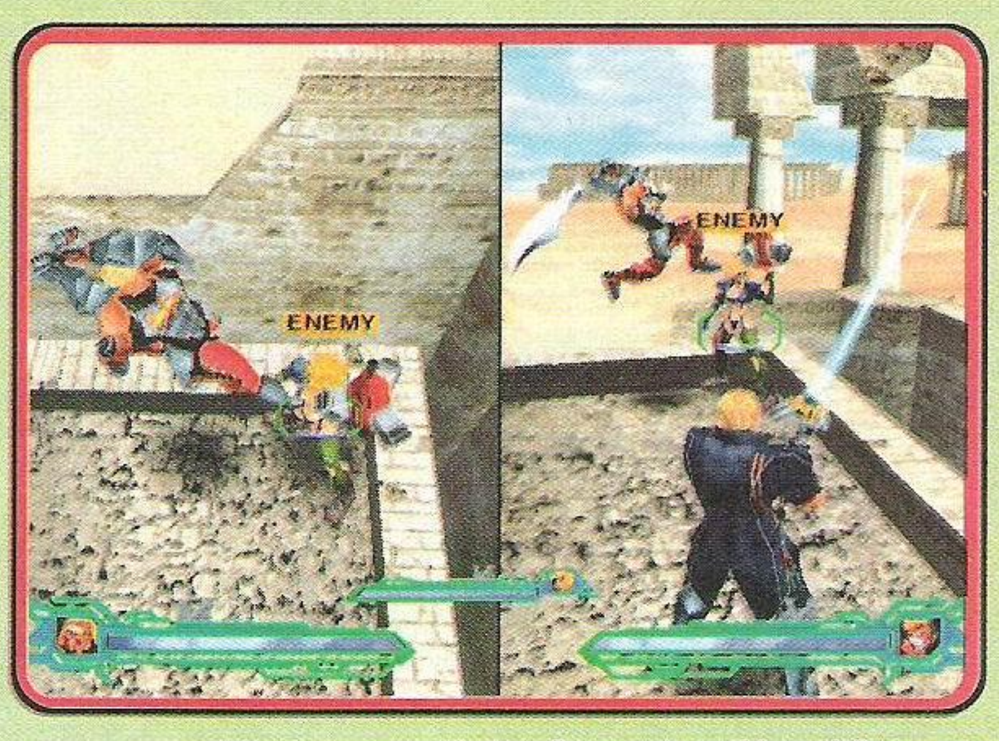
Eksperymenty z udziałem szczurków i ludzi dowiodły, że jeśli podłączyć ich ośrodki przyjemności do elektrod, a elektrody do przycisków, te zaś znów przyciski dać im pod palce, to będą je z początku wciskać nieśmiało, a potem do czasu, aż nie umrą z wycieńczenia.

HEAVY METAL Geomatrix

Nic więc dziwnego, że kolejne już Universum zakłada taką przyszłość ludzkości, że wszyscy podłączamy się do komputerków na stałe i żyjemy sobie w jakiejś wirtualnej rzeczywistości. No i super. A tymczasem na Ziemi pozostały roboty. A raczej Nanoboty, które połączyły się w gangi i zastanawiają się, czy by przypadkiem kilku takich ważnych ludzików, na śpiąco nie spalić. Zanim to jednak nastąpi, trzeba się wziąć za bary i popróbować kto silniejszy. Stąd prosty morał, że gangi ze sobą konkurują. A ponieważ poziom technologiczny jest superwysoki i miecz świetlny cudownie zastępuje na bliski dystans ręczne działko o zasięgu międzyplanetarnym, zabawy będzie kupa. Jednak po pierwszych starciach, kiedy zniknęło z powierzchni Ziemi kilka miast, postanowiono podejść do problematyki nieco inaczej. Może po prostu sporządzić jakieś areny? I na nich niech się te gangi ścierają? A my im będziemy broń podrzucać. Jak pomyśleli tak zrobili. I oto macie całą grę HEAVY METAL GEOMATRIX w świecie słynnych komiksów z serii Heavy Metal. Jest dwunastu Nanobotów należących do czterech gangów. Wybieramy sobie jednego i zaczynamy naparzać w resztę. Biegamy po specjalnie przygotowanej arenie, zbieramy gnaty i nasuwamy. Koniec filozofii. Jest to - jak widać - typowa gra typu imprezowego. Spraszamy trzech kolegów i tniemy do upadłego.

Ponieważ całość pędzi na silniku gry SPAWN: THE DEMON'S HAND, to po prostu nie może być brzydkie. Lokacje są wielkie, postacie jeszcze większe, a największe z tego wszystkiego są wybuchy. Są one momentami tak wielkie, że przesłaniają wszystko, co na ekranie. Nawet mały gnacik może wypluć z siebie taką eksplozję, że aż strach grać bez przeciwsłonecznych okularów. No i muzyka!!! Megadeth, Halford, Corrosion of Conformity, WASP, Entombed i Dust to Dust, to mioduś maksymalny!

Jakie typy broni zastaniemy w grze. Przede wszystkim różnego rodzaju gnaty strzelające, typu pistolet i karabin. Strzelają seriami, pojedynczo, bombami... Są też - naturalnie - granaty osobno. Można je sobie rozrzucić, niczym ziarno kurkom, ale można także sporządzić z nich szybciutko pułapkę, w którą raczy wpaść jakiś miły przechodzień. Są jednak także rakietnice. Największe z nich noszone są na barkach i przesłaniają pół postaci, którą kierujesz. A kiedy masz zamiar strzelić, otwierają się klapki, na siłowniku wysuwana jest rakieta, która dopiero za pomocą napędu własnego rusza w kierunku przeciwnika. Miodzio.



Oprócz tego cały zestaw mieczy, świetlnych szabli, pił spalinowych, kleszczy, noży - wybór jak u ślusarza hobbysty.

Granie. Nie jest źle - jak już mówiłem. Grafa nadrabia za pozostałe elementy razem wzięte. Niestety - wszystko psuje praca kamery. Zaczynam podejrzewać, że jej wadliwa praca jest chyba na stałe wpisana w silnik tej gry. W SPAWNie popsuła całą radochę. W HEAVY METAL GEOMATRIX niby jest lepiej, ale jak tylko zaczynasz kombinować w zwarciu, okazuje się, że walczysz na ślepo. Suszysz zęby w kierunku radosnych eksplozji na ekranie i nie zauważasz, że ludzików nie widać, bo kamerzysta utknął za ścianą. Skandal. Kto mógł, pisał w recenzjach: "kamera źle w SPAWNie pracuje!", a Capcom i tak swoje.

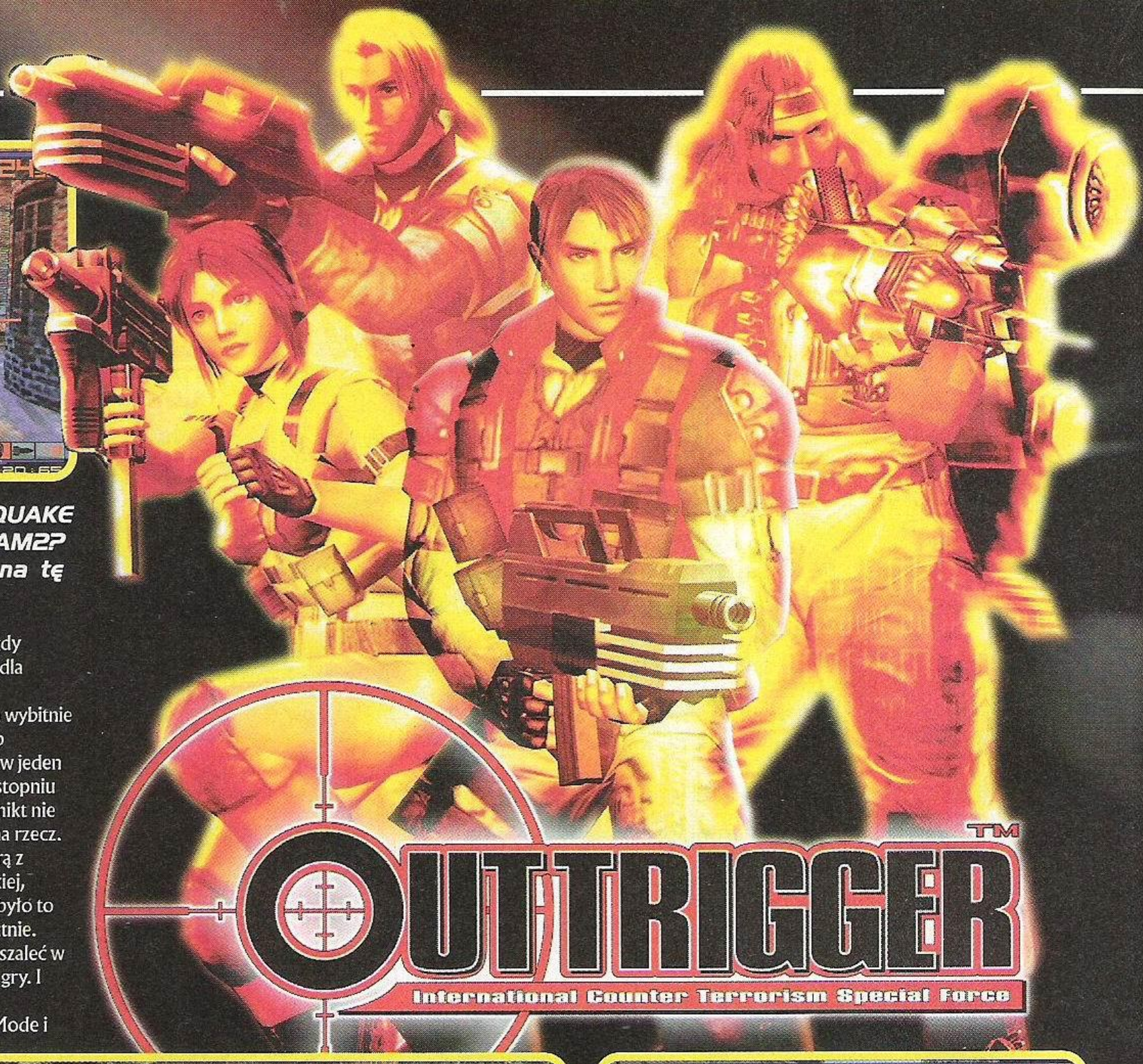
Co oferuje nam HEAVY METAL GEOMATRIX? Niezłego multiplaya w rozwalanie bez opamiętania. Dla miłośników SPAWNa na Dreamcasta - super odjazd. Dla reszty - krwawa jatka, rozwalanie tylko dla dorosłych. Czym zniechęca? Przede wszystkim nędzną pracą kamery. Sprawia ona, że czasem wpadamy w hazard: tnę sobie w tę stronę, albo trafię, albo nie. To nie jest dobra rzecz, bo o ile komputer jest do obcykania na ślepo, to drugi gracz nie da sobie dmuchać w kij. Ale - pocieszmy się - jemu też kamera szwankuje. Po wtóre - opcja gry chaosmatrix jest jakimś nieporozumieniem. Przypomina mi Virtual Missions do METAL GEAR SOLID, gdzie trzeba było dojść do celu na arenie w wyznaczonym czasie. Tu też właściwie o to chodzi, a przeciwnik ci przeszkadza. Phi.

Grabarz

Dreamcast **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit



OUTTRIGGER™

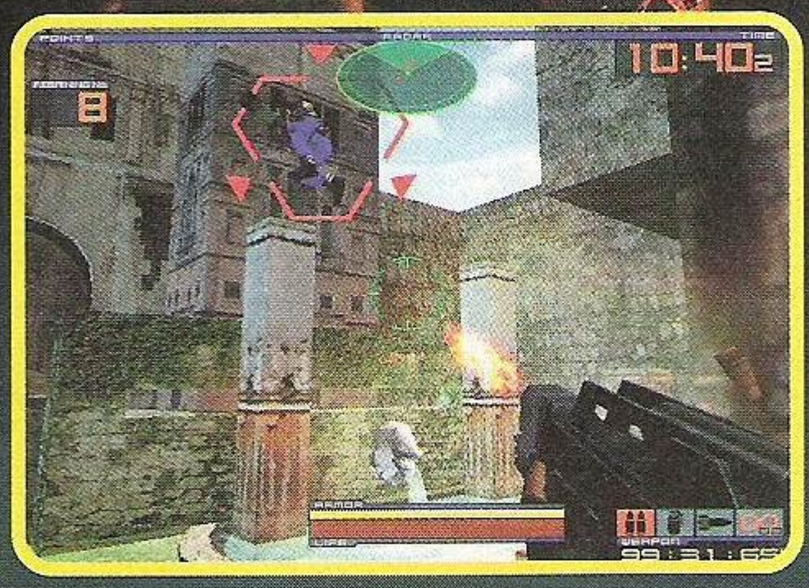
International Counter Terrorism Special Force

Japońska wariacja na temat QUAKE firmowana przez chłopców z AM2? To wystarczyło bym rzucił się na tę grę z obłędem w oczach.

Obłęd z oczu zniknął po kilku godzinach, gdy ukończyłem wszystkie tryby przewidziane dla pojedynczego gracza.

Postawmy sprawę jasno: OUTTRIGGER to pozycja wybitnie do gry w kilka osób. Do tego stopnia, że cały tryb przeznaczony dla jednego gracza można ukończyć w jeden wieczór. Albo trzy godziny. No, ale to w pewnym stopniu zrozumiałe - w końcu to konwersja z automatu, a nikt nie zmusza nikogo do kupna tej gry. Drażni za to jedna rzecz. Zaczęło się już od Daytony - Trigger jest kolejną grą z wyciętą opcją gry w Internecie. W wersji europejskiej, naturalnie. O ile jednak w przypadku Daytony nie było to tak bolesne, OUTTRIGGER cierpi na tym przeokrutnie. Cóż, Sega tnie koszty jak może. Jeśli więc chcecie szaleć w Internecie, sprowadźcie sobie amerykańską wersję gry. I dodajcie wtedy do oczko do tej oceny.

Więc w co zabawi się samotny gracz? W Arcade Mode i Mission Mode. W pierwszym trybie przechodzimy bojowy trening na czterech poziomach trudności. Każdy z nich to kilka plansz z maksymalną rozwałką, na których zdejmujemy określoną liczbę terrorystów przed upływem czasu. Zaś Mission Mode to trzy poziomy trudności po 15 króciutkich misji w każdym. Nawet fajne te misje. Szukamy bomb, zbieramy medale, osłaniamy zakładnika oraz oczywiście walczymy w defmeczach.



Jak się gra? Mhmmm, wspaniale. Gra jest szybka, niewiarygodnie szybka. Wszystkie areny są bardzo ciasne, zawsze w pobliżu kręci się kilku przeciwników. Można wskakiwać na obiekty i razić z góry. Są dwa widoki na akcję: z oczu naszego człowieka oraz zza niego. Dzieje się naprawdę dużo. Pod względem akcji Trigger trochę przypomina mi pierwszego Quake'a i małe mapki: tam właśnie było szybko, intensywnie, efektownie i ciasno. Czyli - najlepiej.

Choć AM2 nie zadbało o odpowiednią długość gry, postarało się o dopieszczenie detali. Jest olbrzymia liczba konfiguracji sterowania, możliwość gry w 2, 3 lub 4 osoby, mamy także bardzo ograniczoną możliwość stworzenia własnego koleżki i przypisania wybranej broni.

Przyznam, że do DeCeka podłączyłem myszkę i klawiaturę, choć testowałem także joypad i było całkiem nieźle.

Są także bonusowe postacie i bronie. Na początku mamy do dyspozycji sześć postaci, z czasem ta liczba się powiększy. Każda postać dysponuje bronią maszynową, rakietnicą oraz granatami. Każda ma inną broń. Na arenach znajdujemy kilka spluw (miotacz ognia, karabin plazmowy), energię, dodatkowy czas, turbodopałkę i różne inne drobiazgi.

Grafika jest cudowna. Postacie są piękne i pięknie animowane, a poziomy - choć malutkie - wykonano z olbrzymim smakiem. Jest kolorowo, a przy tym bardzo stylowo.

Olbrzymia liczba tekstur, nienaganna animacja w 60 klatkach (jest przełącznik 50/60).. .Słowem - AM2 w najlepszej formie.

Muzyka... Hmm, to kolejna po Confidential Mission gra Segi z jazzującą muzyką w tle. Czyżby Yu Suzuki porzucił swój ulubiony Van Halen dla jazzu? Nieważne. Przyznam, że bardzo mi się ten podkład podoba. Tylko pozornie nie pasuje do akcji, a tak naprawdę to wkręca. Efekty dźwiękowe to standard - strzały, wybuchy i jęki konających.

Mam dylemat: jak ocenić tę grę? Ma jeden z najlepszych silników 3D na Dreamcasta, wygląda wspaniale i jest bardzo intensywna. Z drugiej strony kończy się tak szybko, tak szybko... I zostaje jedynie split-screen, bądź przebijanie się jeszcze raz przez wszystkie etapy w celu uzyskania lepszego rankingu. Co i tak z przyjemnością zrobicie. Może tak: gry konsolowe to w Polsce towar drogi i luksusowy. Jeśli stawiacie na multiplayerową rozwałkę śmiało atakujcie tę pozycję. Natomiast jeśli wolicie coś dłuższego, ze scenariuszem i misjami, raczej zainwestujcie w SOLDIER OF FORTUNE. Z dużym żalem tylko szóstka. Z netem byłaby siódemka.

Ale to przecież tylko konwersja z automatu...

Gulash

Dreamcast 6

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Mysz Vibration Unit, Klawiatura

Bilisko 90% masowych zabójców nigdy nie stworzyło trwałego związku z kobietą. Około 2/3 z nich nie ma stałej pracy. Czy to dlatego ich sprawy słyną z tego, że nikt – ani policja, ani sąd – nie ma nad nimi litości?

SOLDIER OF FORTUNE

Być może. Ale pomyślcie o terrorystach, a potem odpalcie SOLDIER OF FORTUNE - bezdyskusyjnie najkrwawszą strzelankę z perspektywy pierwszej osoby na konsolę Dreamcast. Nazywasz się John Mullins i masz tylko jeden cel. Przejść tam, gdzie ci każą, zostawiając po sobie czystość i ciszę. Tam, gdzie się pojawiasz ludzie giną masowo, a członki fruwają, niczym zbierające się do lotu ptaszęta. Ech... Do zabawy mamy ponad dwadzieścia pięć poziomów, na których poszalejemy sobie z naszym osprzętem. Tu zaś czeka kilka rodzajów granatów, ogłuszaczy, świec dymnych, oraz broń taka jak pistolet, nóż, karabin, snajperka, shotgun. Wstrząsający zestaw. I jedziemy. Misje typu: obroń kogoś tam, przeszukaj budynek i zastrzel szychę mafii, itp, to normalka. Cała poezja SOLDIER OF FORTUNE zaczyna się w momencie, w którym zaczynamy grać. Niestety – choć czasem opcje skradankowe się przydają, nie jest to jednak sztampowa gra tego typu. Często bowiem bywa tak, że terroryści wyskakują ci zza pleców, z miejsc, które już zwiedziłeś. Owszem – postępowanie kroczek za kroczkiem ma sens w znakomitej większości przypadków, ale nie bądźcie zdziwieni kulką w potylicy. Dalej. Oczywiście podczas misji trafimy na tych złych (terrorystów) i dobrych (zakładników – choć oni nie zawsze są przecież dobrzy). Trzeba umieć odróżniać, ale jeśli misja tego nie wymaga, to można się w to nie bawić.

Dobrze. Przejdźmy do momentu kulminacyjnego. SOLDIER OF FORTUNE na komputery miał dwie wersje. Jedną dla dzieciaków – mniej krwi. Drugą dla dorosłych. Na Dreamcasta mamy spokój – tylko dorosła wersja. A co w związku z tym? Jak określają to koderzy: „Na ciele każdej z postaci znajdziecie dwadzieścia sześć stref *gore*, czyli takich, których trafienie uruchamia inną animację cierpienia lub agonii". Z początku wydaje się to błahe. Ale z czasem odkryjecie co to znaczy podejść do kogoś, kto właśnie stoi – nieświadom – przy automacie z colą, czekając na puszkę i odstrzelić mu rękę. Odwraca się z wrzaskiem. Pyk! I nie ma nogi. Przewala się wyjąc. Pyk! Nie ma drugiej. Pyk! I po... Wiem, że to niedydaktyczne, więc już przestanę...

Jak gra wygląda? Wygląda nieźle. Wnętrza ciekawe, tekstury różnorodne. Nie będziecie się nudzić podczas gry. Dźwięk wręcz doskonały, zewsząd docierające jęki, huk wystrzałów – super. Napięcie, jakie osiągamy przemierzając bezkresy korytarzy jest po prostu nie do opisania. Cały czas bacząc na plecy, zaglądając za rogi. Próbując z dala określić kto wróg, kto przyjaciel.

Jakie gra ma minusy? Przede wszystkim boryka się z tym samym problemem co RAINBOW SIX, czyli obłożenie joypada funkcjami. Niestety klawiszy jest ewidentnie za mało. Póki chodzisz – jest dobrze. Jeśli zaś masz zacząć kombinować... Syfeczek. Niemożliwością jest zmiana aktywnej broni i sprzętu w tym samym momencie. Znaczy fizycznie – owszem. Ale to na jakieś dłonie kosmitów. Po wtóre celowanie – analogicznie. Poszedłszy po rozum do głowy zasadziłem mysz do DC i klawiaturę. Tu ostrzeżenie – niektóre myszy do PC wsadzane przez przejściówkę do Dreamcasta mogą spalić wam porty joypadów! Mnie tak spaliło. O klawiaturach nie słyszałem. Tak więc mam klawiaturę przez przejściówkę i mysz oryginalną (DC już po serwisie). I starym motywem – chodzę klawiarką, rozglądam się myszą. Super akcja! Tyle, że w trzeci port trzeba wetknąć joypad, bo klawiarka nie przepycha przez przejściówkę dwu klawiszy na raz. Jeśli chcę więc kucnąć (jeden klawisz) i w kucki iść do przodu (drugi klawisz), ludzik wstaje i idzie wyprostowany. Łapię więc sobie za joypada i nim przechodzę w kucki, a potem wracam do myszy i klawiarki. Drugim problemem gry są ciemne poziomy. Nowy Jork zabija. Nie widząc jednak do kogo strzelasz, masz czyste sumienie. I tak też się gra.

Ostatni element, to długi czas ładowania. Nic dziwnego, że gra pyta przed każdym niemal ładowaniem: „Are You sure?". Nie widziałem jeszcze tak długo ładującej się gry na konsolę. Po prostu obłęd. Każdy poziom i jeszcze między nimi. Konfigurując sobie z początku pada i klawiarkę trzy razy wracałem do menu i musiałem ładować poziom. Myślałem, że zwariuję. Cóż, to w końcu konwersja.

Reasumując: mimo drobnych uchybień gra jest przemiodna! Radocha, jaką daje ze względu na swój realizm, adrenalinka i możliwość beztroskiego brykania z gnatem rekompensują wszystko z nawiązką. Dla miłośników FPP na konsole absolutny mus! Niestety – tylko na jednego gracza.

Grabarz

Dreamcast **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Activision
Producent: Runecraft
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień

Wykorzystuje: VMU, Mysz, Vibration Unit, Klawiatura

BLOODY ROAR 3

W biologii istnieje zjawisko zwane Efektem Czerwonej Królowej - tytuł zapożyczony z Alicji w Krainie Czarów. Oznacza ono, że by być w równej odległości od innych trzeba cały czas przesuwać się do przodu. Jeśli zwolnisz - zostajesz w tyle.

W biologii zaś oznacza to, że by nie zostać z tyłu i zginąć, musisz się bez przerwy rozwijać. Tak samo w grach. Nie da się ukryć, że pierwsza liga mordobić na konsole, to TEKKEN, DEAD OR ALIVE i VIRTUA FIGHTER. Wgryźć się w nią, to nie lada sztuczka. BLOODY ROAR pierwszą częścią zarządził maksymalnie. Druga pojechała już nieco na sławie pierwszej. A trzecia? To dosłownie BR2 de luxe.

Zacznijmy od krótkiego przypomnienia schematu gry. Otóż do pojedynku na arenach stają pół ludzie-pół zwierzęta, czyli w skrócie "faki". Jest wilkołak, kretołak, nietoperzołak, świerszczołak, kotołak, itp. Zaczynamy walkę jako ludzie, jednakże poza zwykłym wskaźnikiem energii mamy także wskaźnik buzującej w nas bestii. Bestia rośnie im więcej razy dostaniemy i im więcej razy my uderzamy. Kiedy przysłowiowa miarka się przebierze, możemy zmienić się w potwora. A to aż do czasu, gdy energia bestii znów nie spadnie poniżej pewnego poziomu. I potem - na nowo - zbieranie. Bestie mają ciosy znacznie silniejsze, a często i szybsze. Ich techniki są potężne, zamaszyste, spektakularne i wyciskające krew z przeciwnika, niczym sokowirówka z pomidora. Po trzecie wreszcie - jeśli cokolwiek natchnęło kolesi z Namco do wykorzystania ścian w TEKKEN 4, to założę się, że był to BLOODY ROAR. Pakowanie pięści w bebecy, kiedy sterczysz przy ścianie, to jeden z największych bajerów tej gry. Całość emanuje po prostu mocą i potęgą, jakiej nigdzie indziej nie uświadczysz. Kropka.

Grafika doskonale współgra z tym, o co w grze chodzi. Eksplozje są spektakularne, kamera rzuca się na boki jak dzika, byle tylko uchwycić scenę z jak najlepszego kąta. Co jakiś czas wszystko dosłownie rozświetla eksplozja techniki kończącej. Super. Jeśli chodzi o areny, to koderzy ruszyli tu w kierunku, który - z tego co wiadomo - obrali sobie także chłopaki od DEAD OR ALIVE 3 na XBOXA. Arena, za nią przepaść, a dalej coś się dzieje. Na przykład - na egipskiej arenie - jest to szczyt rusztowania, na monumentalnej rzeźbie w jakiejś dolinie. Super sprawa. Wrażenie ogromnej przestrzeni się udziela. Ale jest i druga strona - są bardzo maleńkie areny. Jedna z nich - na przykład - ma słabą podłogę. Kilka silnych technik i lecimy w dół. Tekstury eleganckie, postacie prześliczne - grafiką BLOODY ROAR 3 wygrywa.

Dźwięk zaś to dno. Od czasów BR2 nie zmieniło się chyba nic! Te same dźwięki przy wyborze postaci, te same podczas walki, w menu... cholera! I jeszcze jakieś syknięcia, stuknięcia... jakby wypadła część basów! Nie wiem jak to możliwe, ale dźwiękowo BR3 jest gorszy od swojej poprzedniczki. Może dźwiękowiec zachorował?

Jakie smaczki gra nam oferuje? Po pierwsze Beast Drive. Zmieniamy się w bestię, wciskamy L1 i nasza postać wykonuje najbardziej spektakularny rzut w historii mordobić. Super!!! Ekran ciemnieje, postacie zaczynają tlić się własnym światłem i w maskę przeciwnika spada dwadzieścia bomb przedniego kalibru! Mówiąc bez ogródek - rządzi! Po tym rzucie (trafimy czy nie) wracamy do ludzkiej formy. Ale co się działo - to nasze. Każda postać ma swój, odmienny Beast Drive. Po wtóre w grze mnóstwo jest ukrytych patentów. Począwszy od przestawiania opcji, układów aren, itp, po różne bajerki, które odkryją się jeśli spełnimy pewne warunki (np. przejdziemy grę przynajmniej na poziomie normal, bez żadnej przegranej rundy). Nie obędzie się bez ukrytych postaci. Wymieńmy tylko wielkiego człowieka-świerszcza. Whoa! Albo babeczki zmieniającej się w ogromnego minotaura z kolcami (jak Uriko w pierwszej części!), albo kolesia znanego jako Iron Mole (Żelazny Kret) - odpowiednika Bakuryu, tyle, że w odrzutowym pancerzu. A oprócz tego opcja Story, przejście na czas, survival , itp. Tylko... za mało się od poprzedniej części zmieniła. Poprosimy jakieś nowe postacie może?

Grabarz

PlayStation 2 — 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

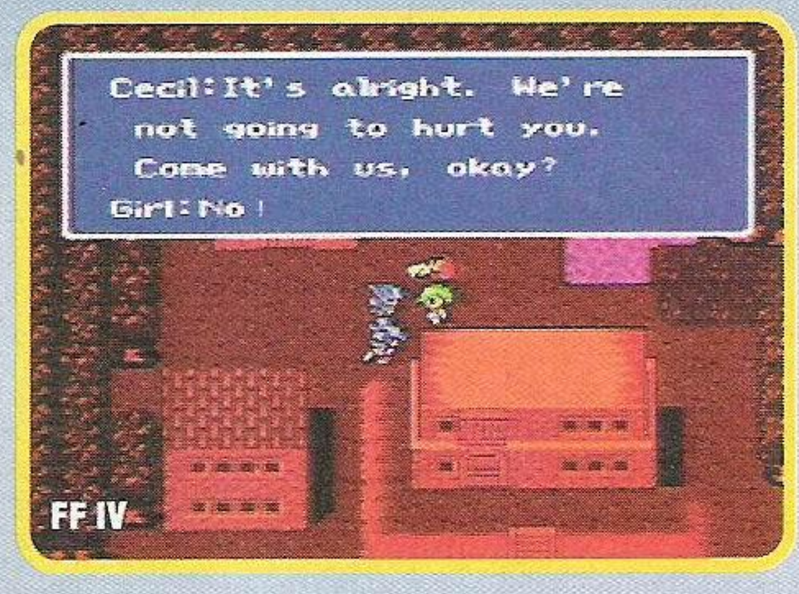
Wydawca: Virgin
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

Final Fantasy Chronicles

Kolejny po FINAL FANTASY ANTHOLOGIES zestaw staroci firmowany przez Square. Tym razem składa się z FINAL FANTASY IV i CHRONO TRIGGER.

FINAL FANTASY IV to pierwsze gra z serii wydana na 16-bitowe Super Nintendo. W 1991 roku. A więc 10 lat temu. Nawet mimo fantastycznego (zdaniem wieloletnich fanów erpegów) scenariusza i renderowanych wstawek (swoją drogą nienajlepszych) nie mogłem powstrzymać się od myśli, że gram na Pegasusie, a nie na PSX. Grafika wygląda po prostu kiepsko, zarówno podczas walk, jak i ekploracji. Scenariusz zaś opowiada o przygodach kapitana Cecila, który ma dość bycia kukiełką w rękach okrutnego władcy i wszczyna rebelię.
CHRONO TRIGGER to już nieco inna sprawa. Gra niemal jednogłośnie została uznana za najlepszego erpega, jaki pojawił się na SNESa, a ukazała się niemal pod koniec żywota tej wspaniałej konsoli. Czyli całkiem niedawno. Tradycyjnie, bohater o imieniu Crono wraz z ekipą przyjaciół w wyniku splotu niespodziewanych, nieodgadnionych i bardzo efektownych wydarzeń uratuje świat.
Chrono oferuje wiele. Motyw podróży w czasie po sześciu różnych krainach, kilkanaście wariantów zakończenia w zależności od poczynań gracza (co popycha do ponownego



ukończenia gry), mnóstwo mini-gier, bonusów i sekretów oraz od 20 do 30 godzin gry. Biorąc pod uwagę dzisiejsze produkcje Square nie jest to imponująca liczba, ale jak na tamte czasy - jak najbardziej. Fajny jest także podwójny system walki (do wyboru aktywny, podczas którego potwory atakują bez względu na poczynania gracza oraz turowy), fajne są postacie, fajne jest tłumaczenie z japońskiego na angielski i dialogi. Całkiem fajna jest także grafika - swego czasu była to przecież jedna z najładniejszych 16-bitowych gier! Kolorowe lokacje, nawet nieźle animowane postacie i efekty towarzyszące walkom nie są tak archaiczne, jak w przypadku FFIV. Nad Triggerem pracowali między innymi Hironobu Sakaguchi oraz Nobue Uematsu, czyli panowie odpowiedzialni za Finale 7/8/9/10.
Trigger, w przeciwieństwie do FFIV dostał animowane filmiki - a nie renderowane. Są ładne, dużo ładniejsze niż te w FFIV. Denerwującą sprawą jest za to każdorazowe doczytywanie z płyty przy wejściu do statystyk, czy walkach. W obu grach. I jak, piszecie się? Te pozycje były kiedyś naprawdę znakomite. Choć i w CHRONO TRIGGER nawet dziś da się zagrać bez specjalnego krzywienia. To znaczy, jeśli komuś pasuje grafika z SUIKODENA czy pierwszego WILD ARMS. Gdyby gry sprzedawano osobno, Chrono dostałoby 8 a FFIV aż 4. Dodać to i podzielić przez dwa, to w sumie będzie 6...

Gulash

PlayStation 6
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 6
Wydawca: Square
Producent: Square
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Memory Card

The Gift

Cryo prawie zawsze próbuje robić gry z "ambicjami". Najczęściej są to chybione pomysły ale zawsze znajdzie się w nich coś intrygującego.

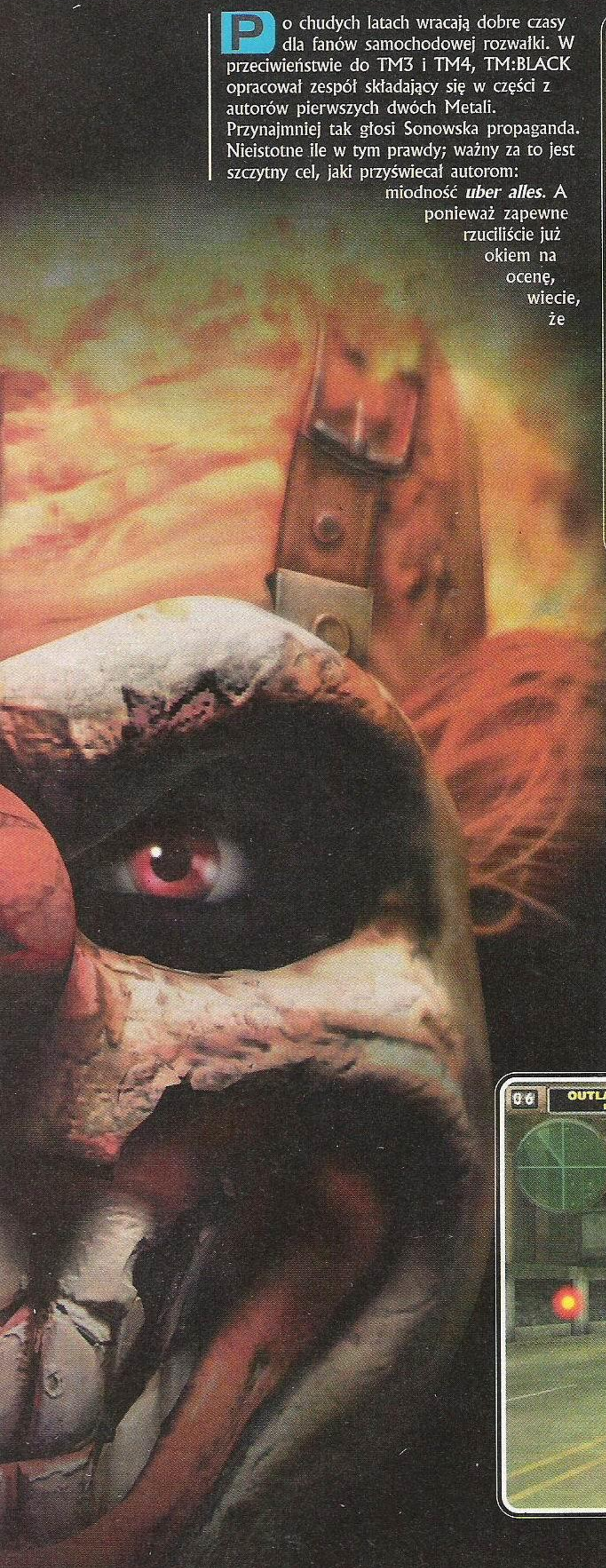
Tak samo jest z GIFTem. Najciekawszy jest sam pomysł, świat w którym ma miejsce akcja gry, główny bohater i jego zadanie. No, może to ostatnie nie jest jakieś nowatorskie (uratuj księżniczkę, ona jest twoja nagrodą) ale biorąc pod uwagę samą postać i prześmiewczy charakter całej produkcji jest to zrozumiałe. Cała gra jest bowiem jednym wielkim pastiszem innych gier oraz znanych bajek i filmów. Widać zarówno w scenariuszu, jak i w projektach większości postaci rękę jednego z najlepszych i najciekawszych rysowników i twórców komiksowych - Regisa Loisela. Stworzył on między innymi jedną z najlepszych serii komiksowych jakie zdarzyło mi się czytać - Pelissę. Jest to jeden plusów tej gry. Zaczyna się ona w małym studiu developerskim. Ostatni z betatesterów najnowszej produkcji nie dał rady i wymiękł. Tytułowy Gift, mały, pokraczny i czerwony stworek decyduje się spróbować przejść trudną gierkę. W tym momencie włącza się gracz i przejmuje kontrolę nad małą pokraką. No i niestety tutaj zaczynają się problemy. Gra jest z założenia platformówką. Udziwnioną, ale zawsze. Niestety jest trochę zbyt wykręcona i trudna dla przeciętnego pożeracza gierek. Naszpikowana jest bowiem zagadkami logicznymi, które skutecznie spowalniają akcję. Rządzi się również specyficznymi zasadami. Gift nie cierpi całkowitej ciemności, więc gdy światło zgaśnie - umiera. Jest oczywiście źródło światła w postaci małego krzyża, który nosi przy sobie Gift. Jednak szybko się wyczerpuje, więc trzeba się streszczać podczas zwiedzania ciemnych pomieszczeń. Rozgrywka opiera się na rozwiązywaniu kolejnych zagadek logicznych (opartych na świetle, lub jego braku), choć elementy zręcznościowe też są dość trudne. Niestety, fabuła szybko przestaje interesować (bo sama gra nudzi). Od strony wizualiów gra wygląda jak najlepiej, ale jak już mówiłem widać po prostu fantazję Regisa Loisela. Ale wykonanie to już inna sprawa. Jest przeciętne i niczym nie może zaskoczyć (ani negatywnie ani pozytywnie). Naprawdę ładne są tylko efekty świetlne. Dźwięk również niczym się nie wybija. Muzyczka szybko staje się nużąca, efekty dźwiękowe to standard dla platformówek.
Sterowanie jest niezłe - czułe i rozsądne. Niestety - praca kamery już nie. Zbyt często szwankuje i trzeba ją ręcznie ustawiać za plecami bohatera.
Gra jest przeznaczona raczej dla starszych odbiorców. Jest trudna, bohater nie jest smokiem, lisem czy innym hydraulikiem. Trafi jedynie do graczy lubiących trudne platformówki i surrealistyczny styl przedstawiania świata.

Marcellus

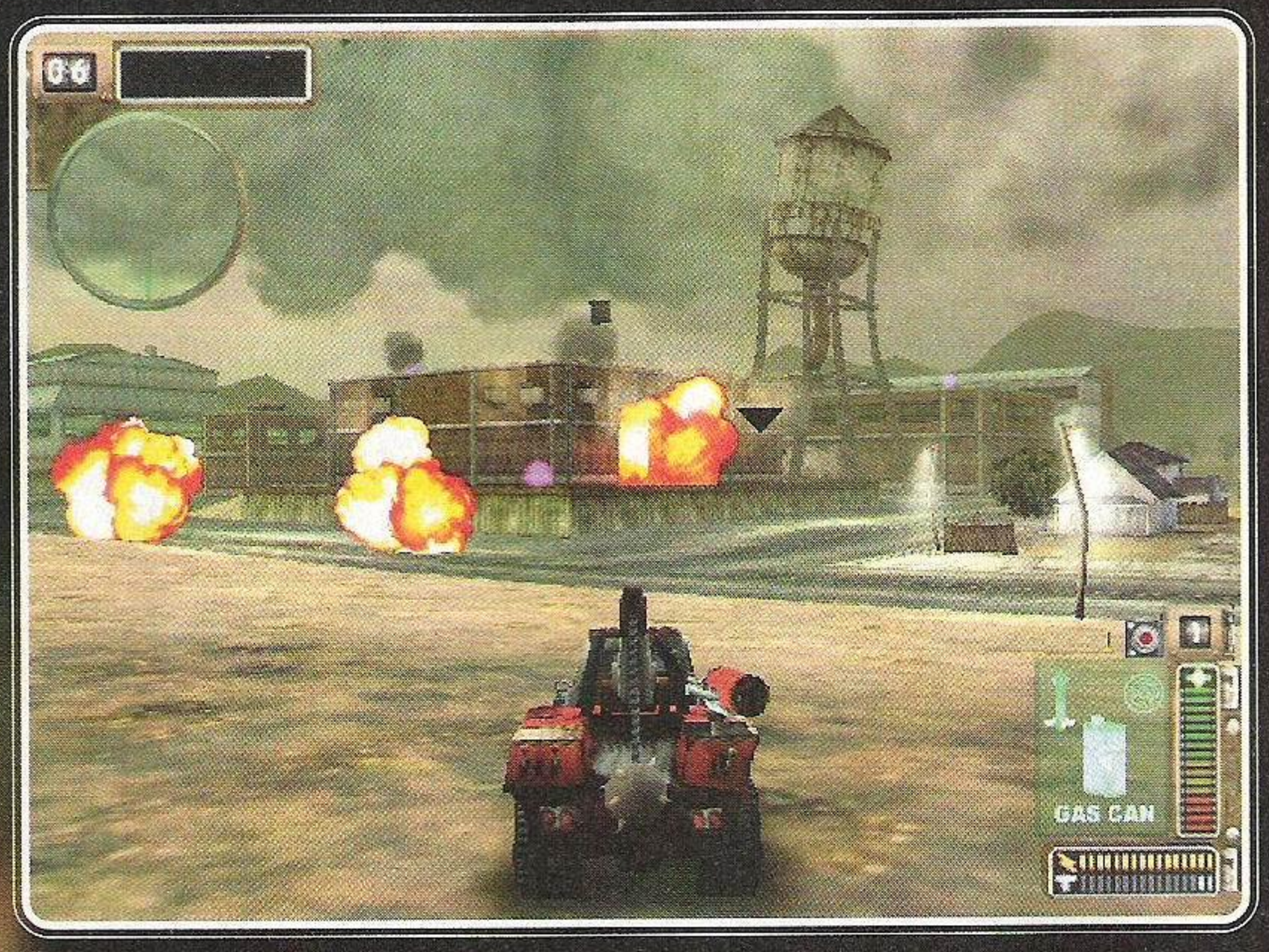
PlayStation 2 6
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5
Wydawca: Cryo
Producent: Ecko
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

twisted metal: BLACK™

Oto prawdziwie nierówna seria. Część pierwsza - dobra. Część druga - rewelacyjna. Część trzecia - coś potwornego. Część czwarta - średnia. TM:BLACK to już piąta odsłona Zakręconego Metalu. I - podobnie jak druga - jest rewelacyjna.



Po chudych latach wracają dobre czasy dla fanów samochodowej rozwałki. W przeciwieństwie do TM3 i TM4, TM:BLACK opracował zespół składający się w części z autorów pierwszych dwóch Metali. Przynajmniej tak głosi Sonowska propaganda. Nieistotne ile w tym prawdy; ważny za to jest szczytny cel, jaki przyświecał autorom: miodność ***uber alles***. A ponieważ zapewne rzuciliście już okiem na ocenę, wiecie, że cel został osiągnięty.



Fabuła serii nie zmieniła się. Znów demoniczny Calypso organizuje zawody najgorszych szubrawców, mętów i psychopatów. Spełni życzenie tego, kto wygra. Więc chłopaki i dziewczyny walczą. Wracają starzy faworyci: Axel, Mr. Grimm, Minion, Warthog, Brimstone, Junkyard Dog... W sumie mamy aż 15 postaci wraz z ich środkami lokomocji, z czego pięć ukrytych. Pojazdy różnią się parametrami, uzbrojeniem, specjalami. Jedenaście wspaniałych aren zapewni nam sporo miejsca do rozwałki.

Przyznam, że początkowo do TM:B byłem nastawiony dość sceptycznie. Po wszystkich ochach i achach dochodzących z zachodnich serwisów internetowych spodziewałem się, że zostanę wgnieciony w ziemię podobnie, jak w przypadku GRAN TURISMO 3. Gdy pierwszy raz odpaliłem konsolę z TM:B, poczułem lekkie rozczarowanie. Nie chciało mi się grać. Później jednak, już za drugim, bardziej uważnym podejściem diametralnie zmieniłem zdanie. Ta gra jest fantastyczna! I bardzo szczegółowo dopracowana! A na tle innych pozycji wybija się w tak wielu miejscach, że nie wiem od czego zacząć...

Po pierwsze: szybkość. Gra jest naprawdę szybka. Ale naprawdę naprawdę. Pojazdy popylają po planszach z takim speedem, że na początku trudno się zorientować, co jest grane. Używając turbo (R3) ta szybkość jeszcze rośnie i można dostać prawdziwego oczopląsu. Szczególnie, że animacja przez cały czas trzyma płynne 50/60 klatek na sekundę i w trybie dla jednego gracza nie zwalnia nawet przez chwilę.

Po drugie: inteligencja. Przeciwnicy w tej grze są inteligentni, a pokonanie ich stanowi prawdziwe wyzwanie nawet dla weteranów serii. Nie podchodzą pod nasze pociski. Próbują taranować, odciągają na bok, czasem niemal zmawiają się w kilku na nas, słowem - myślą.

Dla odmiany zagrałem w MOTOR MAYHEM - toż to rozpacz! TM:B pod tym względem nie ma sobie równych!

Po trzecie: klimat. Och tak. Ta gra ma taki klimat, że ciary chodzą po plecach. W końcu to zawody szaleńców, psychopatycznych morderców i wyrzutków społeczeństwa! I wreszcie oddano to tak, że niemal czujemy za sobą śmierdzący oddech Calypso. Wszystko w tej grze jest ciemne, mroczne, ponure. W grę wprowadzają nas filmiki prezentujące naszych antybohaterów, kolorystyka

Jeszcze raz na PS One!

Seria TWISTED METAL jeszcze raz zagości na PS One za sprawą TWISTED METAL: SMALL BRAWL. Dobra wiadomość jest taka, że za grę odpowiedzialny jest zespół Incognito - ten sam, który dał nam fantastycznego TM: BLACK. A teraz zła wiadomość: ponieważ Sony kieruje PS One do młodszych graczy, SMALL BRAWL traktować będzie o karykaturach postaci z serii kierujących zdalnie sterowanymi samochodzikami. Notka prasowa Sony mówi o 18 pojazdach i 12 arenach, na których odbywać się będą walki. Nie zabraknie specjali, a także różnic w sterowaniu i fizyce pomiędzy poszczególnymi pojazdami. Jest tam także mowa o rozbudowanym trybie multiplayer - będą misje kooperacyjne dla dwóch graczy. Zobaczymy, czy to może się udać. Na fotce obok Sweet Tooth.

jest szaro-rdzawa, pada deszcz, symfoniczno/metalowa muzyka... Te pojazdy! Ci goście! Te kolory! To naprawdę działa na wyobraźnię.

Po czwarte: oprawa. Coś pięknego. Jak już wspomniałem, animacja jest płynna niczym płyn. A do tego dochodzą przecież kapitalne modele samochodów (i Grimma! Nie zapomnijcie o Grimmie!), zrobione z niespotykanym rozmachem poziomy, efekty graficzne, które być może już widzieliście, ale nie w takim wydaniu (deszcz, odpryski wybuchów, dym za rakietami, wybuchy). Muzyka i efekty dźwiękowe - idealne. Dosłownie nie ma się do czego czepnąć. Jeszcze tylko zaznaczę wspaniały model fizyczny - znów wybijamy się w powietrze i szybujemy, auta się psują, zarzuca je na zakrętach... Miodzo!

Po piąte: uniwersalność. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niedzielny amator konsoli włączy obie grę raz na jakiś czas i przyjemnie spędzi kilka godzin strzelając do wszystkiego, co się rusza i gazując ile fabryka dała. Prawdziwy hardkor odkryje w TM:B drugie dno, a o tym w następnym podpunkcie.

Po szóste: głębia. Pewnie nie spodziewacie się, że taka gra może być głęboka. Ja też się nie spodziewałem, ale tutaj niemal każdą postacią gra się inaczej, a każda plansza niesie nowe wyzwania. Poznajemy je i uczymy się gdzie są bonusy, gdzie jest punkt odnowy energii, jak zdobyć dodatkowe postacie. Strategie z ciasnego złomowiska nie sprawdzają się na olbrzymich przedmieściach. Szybkie samochody reagują na sterowanie inaczej, niż wolne. Niby to wszystko już gdzieś kiedyś było, ale tutaj to się wyczuwa na każdym kroku.

Wreszcie po siódme: czas życia gry. Dziesięć pojazdów plus pięć ukrytych, jedenaście aren, możliwość gry we 2, 3 i 4 osoby jednocześnie i miodność, którą można czerpać przy pomocy garnka - oto cechy, które spowodują, iż przez kilka miesięcy od czasu do czasu płytka z TM:B będzie kręcić się w konsoli.

Wiem, co część z was chce powiedzieć. „Przecież to już było w TWISTED METAL 2!". Zgadza się, ale co w tym gatunku działo się przez ostatnie cztery lata? Jedynie VIGILANTE 8 wniosło coś świeżego do tematu, zaś reszta podobnych gier to jedynie popłuczyny. Z litości darujmy sobie rozważania na temat TWISTED METAL 3 i 4 popełnione przez 989 Studios.

Tymczasem TWISTED METAL: BLACK ma wszystkie cechy znakomitej gry - fantastyczny klimat, rewelacyjną oprawę i olbrzymią miodność. To świetna gra. Sprawdźcie ją koniecznie. A dla autorów szacunek. Kto wie, może następny na ich warsztacie będzie mój ulubiony, stary jak plejak WARHAWK?

Gulash

KOMENTARZ MARCELLUSA!

Gulash ma całkowita rację, ta gra na początku nie jest zbyt przystępna. Jeżeli nie jesteś pozytywnie nastawiony to możesz się rozczarować. Ale jeżeli szalałeś w obu częściach V8 lub pamiętasz jeszcze starego TM2 to błyskawicznie znajdziesz się w siódmym kręgu piekła i rozpoczniesz gigantyczną demolkę. Re-we-la-cja! [Marcellus]

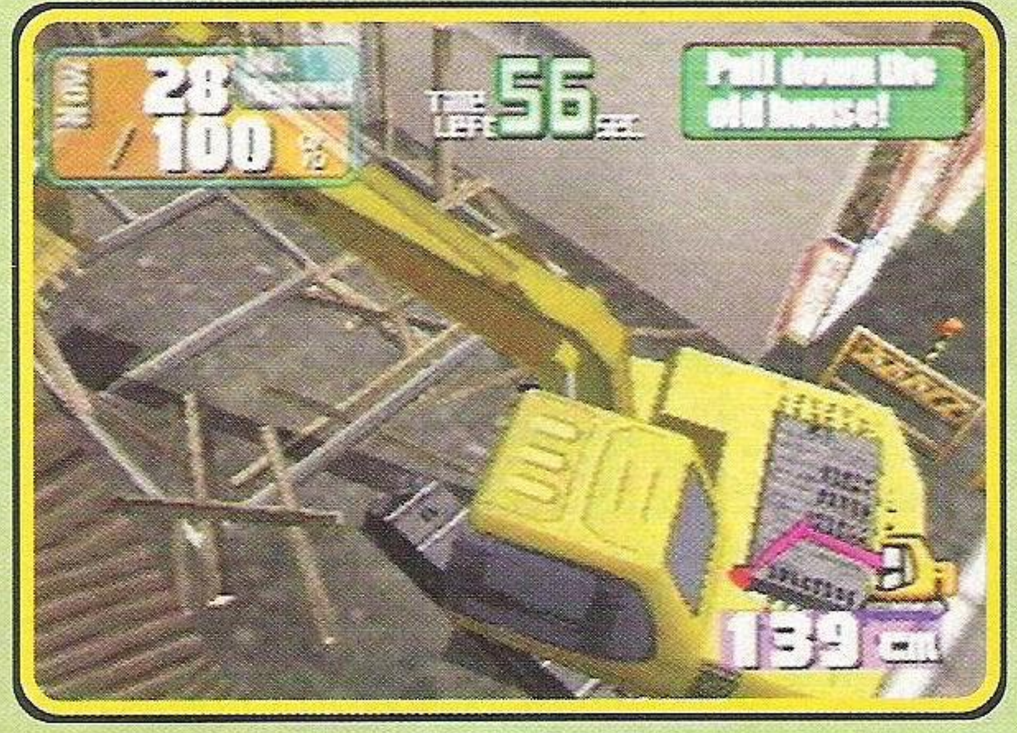
PlayStation 2

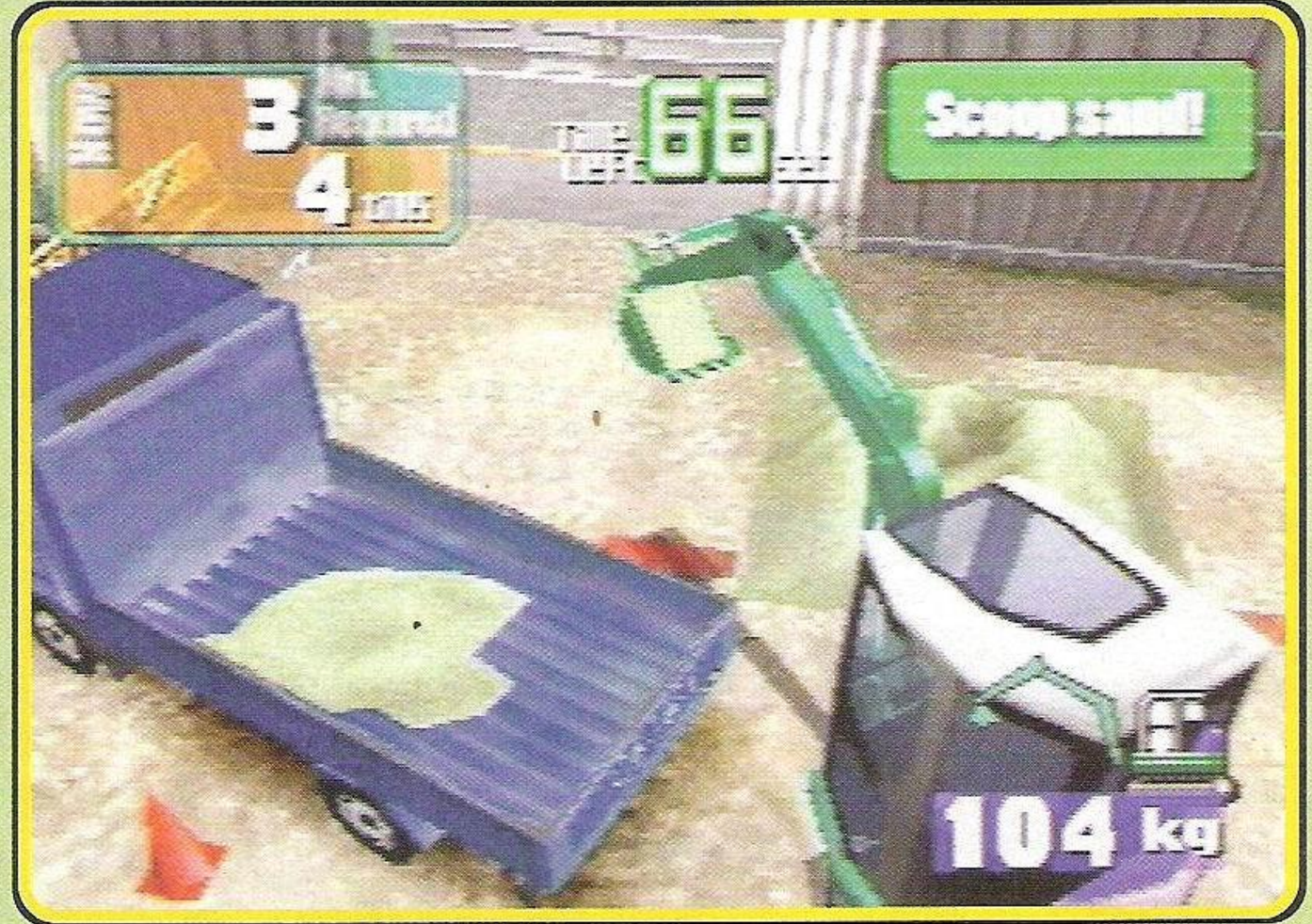
9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Incognito
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb Dual Shock 2, Multi Tap 2





Hironobu od dziecka kochał maszyny. Już w wieku pięciu lat samodzielnie skonstruował zdalnie sterowaną koparkę, którą wykopał miniaturowy basen dla swojego żółwia. Rodzice nie byli specjalnie zdziwieni, kiedy Hiro po ukończeniu podstawówki poszedł do budowlanej szkoły zawodowej. Kilka lat później jego wielkie marzenie spełniło się, gdy dostał swoją pierwszą pracę jako operator gigantycznej koparki. I wreszcie poczuł spełnienie.

Grę przedstawialiśmy kilka miesięcy temu jako POWER DIGGERZ; w międzyczasie zmieniła tytuł i wydawcę. Najważniejsze jednak jest to, że wreszcie pojawiła się na rynku. Jest to bowiem kolejny ciekawy przykład na to, jakie gry na konsole tworzy się obecnie w Japonii. Obok setek, żeby nie powiedzieć tysięcy wszelkiej maści erpegów, w cenie są symulacje wszelkiego rodzaju zawodów i urządzeń mechanicznych.
Przykłady? Słynny symulator pana maszynisty DENSHA DE GO i multum kontynuacji. Czy choćby hit ostatniego sezonu - gra, której tytułu nie potrafię powtórzyć, a która pozwala nam na przeniesienie się na zaplecze restauracji i wcielenie w biały fartuch kucharza przygotowującego niezliczoną liczbę potraw jednocześnie.
POWER SHOVEL jest zatem symulatorem koparki. A raczej koparek, bo podczas gry pojawi się ich kilka - od małej i zwrotnej aż po potężny kolos z gigantyczną łychą. Tę grę stworzyli ludzie, którzy kochają koparki. Bo jest nawet specjalna opcja oglądania maszyn z każdej strony w pełnym trówymiarze.
W ciekawy sposób rozwiązane jest sterowanie pojazdem. Otóż kierujemy zarówno samą maszyną, jak i łychą. Do tego w niektórych zadaniach trzeba jeszcze przejechać koparką z miejsca na miejsce - w sumie mamy dwanaście funkcyjnych przycisków. Uwierzcie mi, że na początku operacja przerzucenia góry piachu na czekającą obok ciężarówkę wydaje się być szalona - trzeba ruszyć łapę do przodu, odgiąć łychę, teraz łapę do dołu, zagiąć łychę, podnieść łapę, cofnąć ją, przesunąć nad ciężarówkę i otworzyć. Naprawdę, przez długi czas trzeba się do tego przyzwyczajać, bo jest to zwyczajnie trudne. Ale przez to bardzo interesujące. Jednak kolejne place budowy nie są jedynymi miejscami, gdzie koparka znajduje zastosowanie. Za sterami stalowego kolosa zasiądziemy także w nocy, podczas ulewnego deszczu - trzęsienie ziemi wyrzuciło kamienie na drogę i trzeba je uprzątnąć. Będziemy demolować limuzynę, niszczyć przeszkody zagradzające drogę, a nawet... No właśnie.
Japończycy nie byliby sobą, gdyby nie udziwnili. Są zadania polegające na jeździe koparkami na czas i wyścigach z innymi robotnikami, wyławianiu żółwi z basenu (?!), a nawet na nakładaniu olbrzymią łychą budyniu na talerze. I wiele, wiele innych. Te mini-gierki nie przeszkadzają, ale przyznaję - mogą budzić zdziwienie. Moje obudziły, ale nie takie rzeczy już przecież widzieliśmy. Oprawa jest przeciętna - grafika nie jest najlepsza, ale spełnia swoje zadanie. W końcu przeważnie szalejemy na placu budowy, a tam jak wiadomo jest niezły bajzel. W sumie jest kolorowo i sympatycznie. Choć podczas niektórych zadań mogłoby być zdecydowanie lepiej.
Jest za to kilka kamer prezentujących widok z różnych kątów - nad koparką, lub na przykład samą łapę z łychą. Na dźwięk także nie można narzekać, ale ponownie - nie wybija się niczym.

Co jeszcze? Tryb dla kilku osób, ale nie na podzielonym ekranie, lecz po kolei. Jest także prosty edytorek pozwalający na budowę własnych, prostych placów budowy i misji. No i oczywiście cała masa rzeczy do odkrycia dostępna za zarobione w kolejnych zadaniach pieniądze - mini-gierki, komiczne fotki czy filmiki.
Nie powiem, gra jest intrygująca. Paradoksalnie, największą frajdę sprawiają zadania nie polegające na pracach budowlanych, ale na niszczeniu przeróżnych rzeczy. Radocha z rozwalania wielką koparą samochodu, bądź demolowania robotniczych baraków jest olbrzymia. To naprawdę ciekawa gra. Ach, gdyby tak ktoś zrobił symulator wielkiej stalowej kuli na dźwigu używanej do niszczenia bloków...

Gulash

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

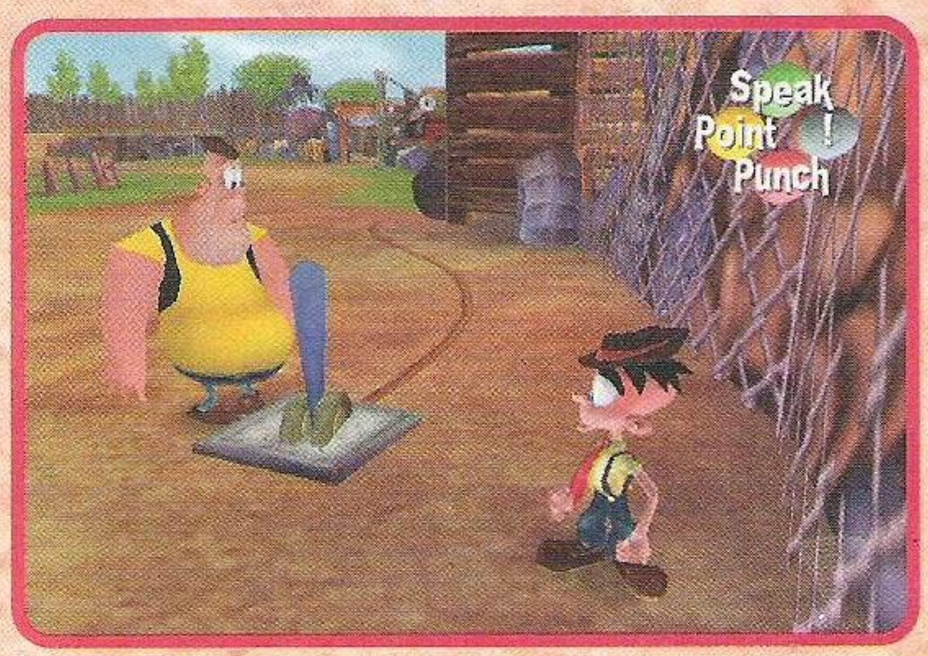
Wydawca: Acclaim
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Floigan Bros.

Z bliźniakami rzadko zdarza się sytuacja z horrorów, że jednemu bozia da, a drugiemu zabierze. Jeśli już się różnią, to dość nieznacznie, a psychologia jest w stanie opisać to w zaledwie kilku elementach osobowości.

Bracia Floiganowie natomiast nie są bliźniakami i mogą bez wyrzutów sumienia różnić się od siebie znacznie. Jest ich zaś dwóch: Hoigan i Moigan. Hoigan jest mózgiem samotnie mieszkającej pary. To on zwykle wie jak coś zrobić i często musi sam rozwiązywać problemy. Ma jednak jeden problem: jest niski i niespecjalnie fizycznie wydolny. A życie na farmie, to wiadomo jakie jest... Ciężkie. Stąd też w skrócie pożycie dwu panów wygląda tak: Moigan ma jakiś pomysł. Tylko nie wie jak go zrealizować. Pomysł wymaga kombinowania. Zatem mówi swojemu bratu, że będzie potrzebował tego to, a tego. I mały Hoigan lata po całej okolicy wynajdując potrzebne części, albo nawet je dostarczając. W tym jednak celu często korzystać musi z pomocy brata. Na przykład, jeśli ma dosięgnąć czegoś, co wisi w górze, wystarczy pobiegać wokół niego, a kiedy zakręci mu się we łbie i obali się na grunt, wskoczyć mu na bęben i z niego wybić się w górę. Można także zdenerwować brata tak, że napompowany niczym żaba po wizycie na weekendowym kursie sadystów przywali nam dość konkretną fangę w maskę, że polecimy sobie w wybranym kierunku. Mógłbym tak jeszcze długo. Ale o FLOIGAN BROS powiedzieć można cztery podstawowe rzeczy. Po pierwsze: pomysły na współpracę dwu braci są przedoskonałe! Nie bez kozery kolesie w Sedze powiadali, że Floiganowie zrobią dla Segi to, co dla Nintendo zrobili bracia Mario! Super! Po drugie - niestety - gra jest krótka. Usiadłem przed nią i skończyłem w godzinę i kwadrans, nie wiedząc o niej zupełnie nic. Ale - pomyślałem sobie - zrobię mini-badanie. Sprosiłem koleżaneczkę w wieku lat 14. Nie gra na konsoli, a na komputerze gra tylko w Simsy. I niech przechodzi grę. Zajęło jej to dwie godziny i dwadzieścia minut. To wciąż krótko, jak na jedno posiedzenie. Ale! Warto dodać, że FB, ze względu na czas grania, jest tańsza. A do tego jak przepięknie zrobiona i udźwiękowiona! Jest to jedna z najpiękniejszych gierek na DC. Przemiodna, z przecudownym dźwiękiem! Naprawdę polecam wszystkim młodszym graczom i rodzicom (żeby siedzieli im za plecami i patrzyli co się dzieje). Super sprawa! Ach! No i to najlepsze oddanie klimatu kreskówki na DC od czasu LOONEY TUNES SPACE RACE!

Grabarz



Dreamcast 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: VisCon
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

DIGIMON Digital Card Game

Kiedy ostatnio urodziły się siostry syjamskie, zrośnięte głowami, nikt z dziennikarzy nie zadał pytania czy to dobrze, że naukowcy próbują utrzymać je przy życiu. Naukowcy zaś cieszyli się, że zanim dziewczyki zmarły, pożyły dwa miesiące.

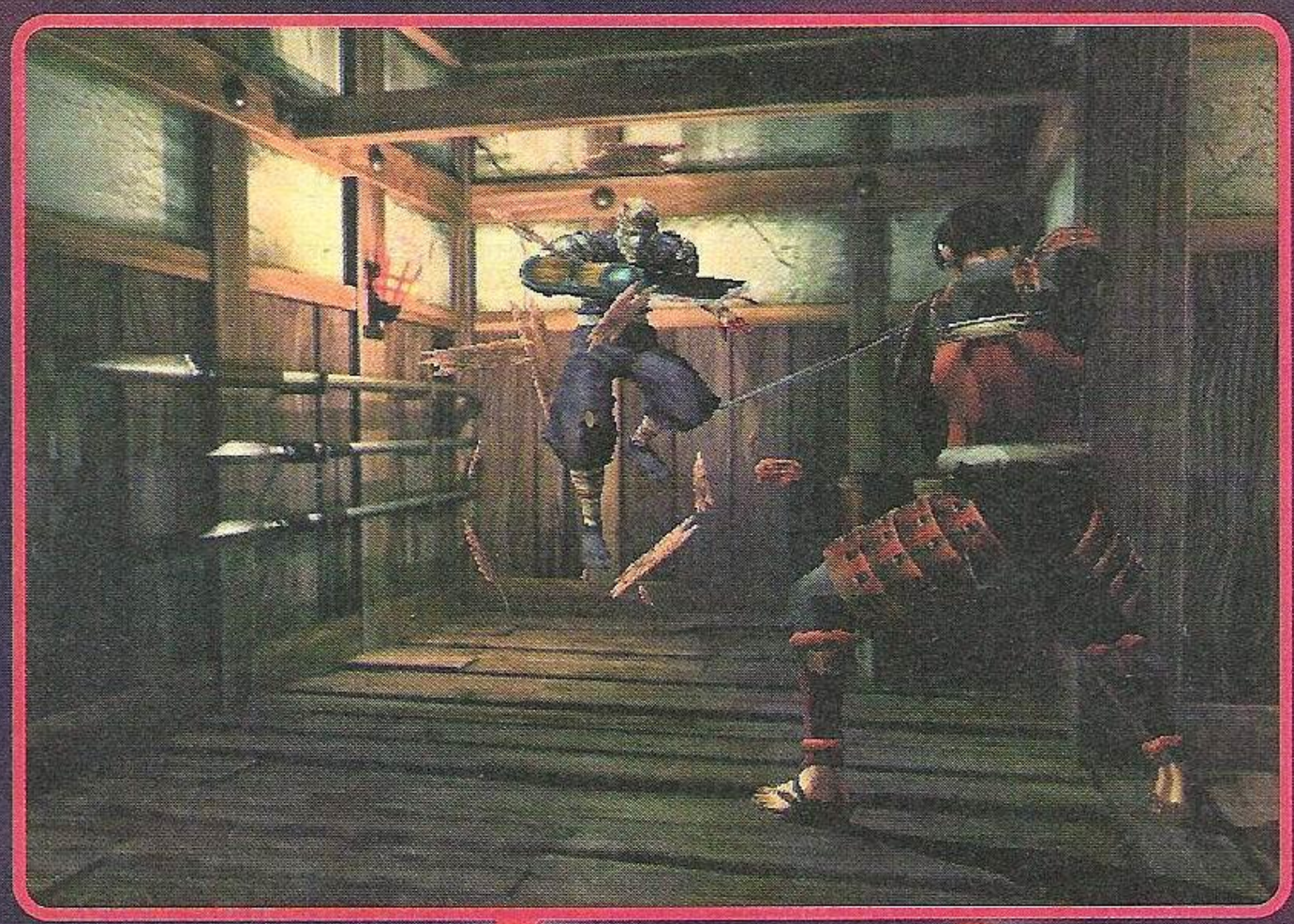
Nauka nie zadaje bowiem pytań: czy wypada coś zrobić, ale czy się da. Tak samo z firmą Bandai. Nie zastanawiała się czy wypada... I wobec kosmicznego sukcesu Pokemonów, firma postanowiła pojechać sobie na pomyśle, niczym na świeżych skórkach od bananów. Był Pokemon (Pocket Monster), jest Digimon (Digital Monster). Trenuje się je, rozwija, ewoluują. Żyć, nie umierać. Skoro powstała gra, to trzeba by poruszyć machinę produkcyjną. Udało się z Pokemonem, uda się i z Digimonem. Zatem: są komiksy, zabawki, książki, no i karty. Gry karciane, to wielka kopalnia kasy dla producentów. Polegają na tym, że operując specjalną, zakupioną talią, w ramach wyznaczonych zasad podejmujemy walkę z przeciwnikiem. Cały bajer polega na tym, że by rozbudowywać talię musimy kupować boostery, czyli zapakowane tajemniczo zestawy kilku kart. Nigdy nie wiemy, co trafimy i zabawa polega na tym, że najczęściej dostaniemy karty najpopularniejsze i najsłabsze. Więc kupujemy dużo boosterków, żeby trafić coś ciekawego. I o to chodzi. W grze DIGIMON: DIGITAL CARD GAME jest inaczej, bo nie trzeba latać do sklepu. Toczymy pojedynki karciane na ekranie telewizora. Mamy swoją talię, wygrywając walki zdobywamy karty przeciwnika, możemy się wymieniać. Czyli, faktycznie jest to taka karcianka na ekranie konsoli. Mało tego - jedyna karcianka na PSXa jak dotąd. Przyznam szczerze, że koderzy mogli z czystym sumieniem odwalić robotę i iść do domu. A nie zrobili tak. Trzeba zresztą przyznać, że firma Bandai w ogóle dokonuje swego dzieła Digimonowego z klasą. Tak zatem większość gry to zmieniające się obrazki, kiedy zmieniamy miejsce pobytu (a to tylko, gdy wygramy kolejną walkę), przesuwające się po stole karty i pojedynki digimonów. Te zaś do złudzenia przypominają POKEMON STADIUM z konsoli Nintendo 64. Cóż... Dobra. Pohamuję się. W każdym razie zabawa wygląda nieźle. Dodatkowo opcja wymiany z kolegą i pojedynków na dwu graczy sprawia, że DIGIMON: DIGITAL CARD GAME ma całkiem sporą żywotność. Nie jest to więc cud nad cudy, ale dla miłośników Digtal Monsters dość rzetelny kawałek kodu. Bez fajerwerków, ale widać, że nie po prostu na „odwal się".

Grabarz

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 3
MIÓD 5

Wydawca: Bandai
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Memory Card

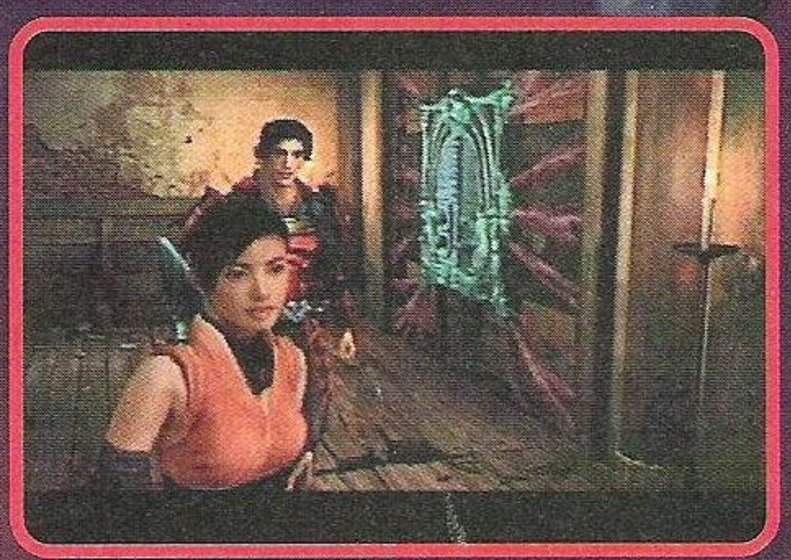


ONIMUSHA Warlords

ONIMUSHA jest grą, którą chłopcy z Capcom zawsze chcieli zrobić. Do tego klimatu po prostu pasują układanki, puzzle i większość patentów, które znamy z serii RE, a które wydawały się tam być wciśnięte na siłę.

Myślę tu na przykład o przedmiotach i sposobach otwierania drzwi. Przykłady? W RE2 w komisariacie, w gabinecie szefa policji aby otworzyć drzwi trzeba było znaleźć medalion. Podobnie w koszarach w RE: CV - medalion do wielkiej, stalowej bramy. No zlitujcie się. Choćbym nie wiem jak się starał, to nie uwierzę. Tutaj natomiast medaliony i układanki, które w RE kwitowałem krzywym uśmieszkiem jakoś pasują.
Japonia epoki samurajów, demony, odpowiedni klimat i ta zabudowa....
No właśnie - klimat. Klimat jest najmocniejszą stroną Onimushy. Porwana księżniczka, demoniczny lord Nobunaga, hordy nieumarłych wałęsających się po zamku. Zadanie nie jest proste - trzeba powstrzymać potwory zanim zacznie się rytuał, w którym główną atrakcją będzie picie krwi szlachetnie urodzonej.
Nasz dzielny ronin - Samanosuke - otrzymuje od klanu Ogrów specjalną rękawicę pozwalającą za zasysanie dusz pokonanych demonów i przerabianie ich na energię. Korzystając ze specjalnych, magicznych zwierciadeł może tą energię spożytkować na rozszerzenie broni (są trzy podstawowe miecze, każdy z nich ma trzy formy), bądź na wzmocnienie amunicji (ze strzał robią się strzały ogniste) czy lekarstw.
Jeśli jeszcze się nie zorientowaliście - Onimusha to Resident w feudalnej Japonii. Kropka. Choć w sumie to bardziej gra zręcznościowa, niż przygodowa. Większość czasu zajmuje walka (swoją drogą bardzo przyjemna), zaś łamigłówki są na ogół proste. Także teren, po którym biegamy nie jest jakiś olbrzymi. Dość łatwo jest zorientować się jaki przedmiot jest potrzebny w danym momencie, przyjemnie jest także siekanie mieczem.
Ciekawa fabuła obfituje w niespodziewane wydarzenia, są spotkania z sub-bossami (w tym ze srebrnym samurajem-mutantem o imieniu... Marcellus!). Kilka razy także kierujemy kumpelą naszego wojaka, ninjową o imieniu Kaede.
Słów kilka o oprawie. Grafika składa się ze statycznych lokacji, po których biegają Samanosuke i Kaede walcząc z hordami przeciwników. Owe lokacje są miejscami prześliczne - wreszcie Capcom ma do dyspozycji wysoką rozdzielczość i mnóstwo pamięci. Między nimi zdarzają się jednak kalafiory, które na tle innych wyglądają zwyczajnie słabo. Postacie są dokładnie wymodelowane, dopracowane i nawet przy maksymalnych zbliżeniach w trakcie przerywników prezentują się doprawdy imponująco. Efekty świetlne - pierwsza klasa. Znakomite są także filmy zarówno na początku, jak i na końcu. Czyli w sumie dobrze, choć szkoda, że klasycznie w PAL-u mamy czarne paski na górze i dole ekranu. Muzykę nagrała tokijska orkiestra, efekty też są spoko. Za to angielski dubbing w przerywnikach... Tragedia. Panowie! To już nie jest śmieszne! Ja rozumiem, że w RESIDENT EVIL autorzy starali się zachować klimat horroru klasy B, ale ten chwyt już nie działa! Od tego czasu minęło kilka ładnych lat i większość firm przestała lekceważyć ten ,,drobny" detal. I tego samego oczekuję wreszcie od Capcom. Trzeba nam było chociaż zostawić opcję japońskiego dubbingu z angielskimi napisami, na DVD jest naprawdę sporo miejsca! Czas potrzebny do ukończenia gry za pierwszym razem wynosi 6-7 godzin. Zapewne wiele osób żechce ponownie zagłębić się w świat demonów by poprawić rankingi i odblokować bonusy, ale to i tak zbyt mało. Poza tym gra nie rozwiązuje wielu wątków - co stało się z pomagierami króla demonów? Co z szalonym naukowcem? Kim jest wiszący dziadek? Na wiele pytań nie dostajemy odpowiedzi nawet po ukończeniu gry.
Mimo całej tej krytyki Onimusha to dobra gra. Bawiłem się naprawdę nieźle, choć z czasem przymuliła mnie jej wtórność i gdyby nie kolejne walki, pewnie zacząłbym się nudzić. Warto zobaczyć jak Capcom przeskakuje na nową platformę, ale szkoda, że zamiast gry świetnej firma pokusiła się o wyprodukowanie jedynie dobrej pozycji.

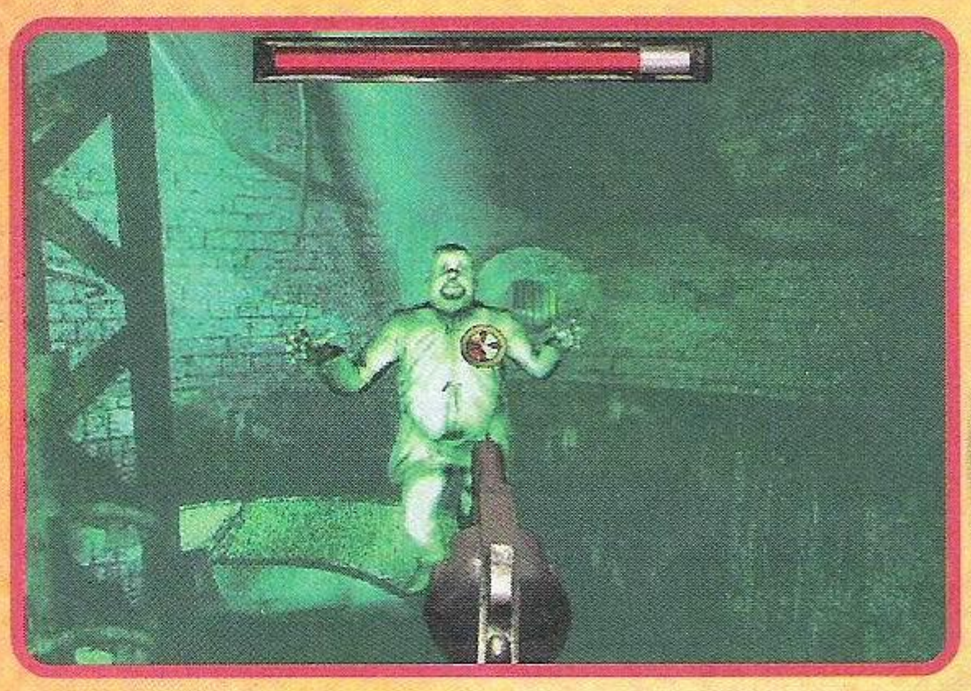
Gulash

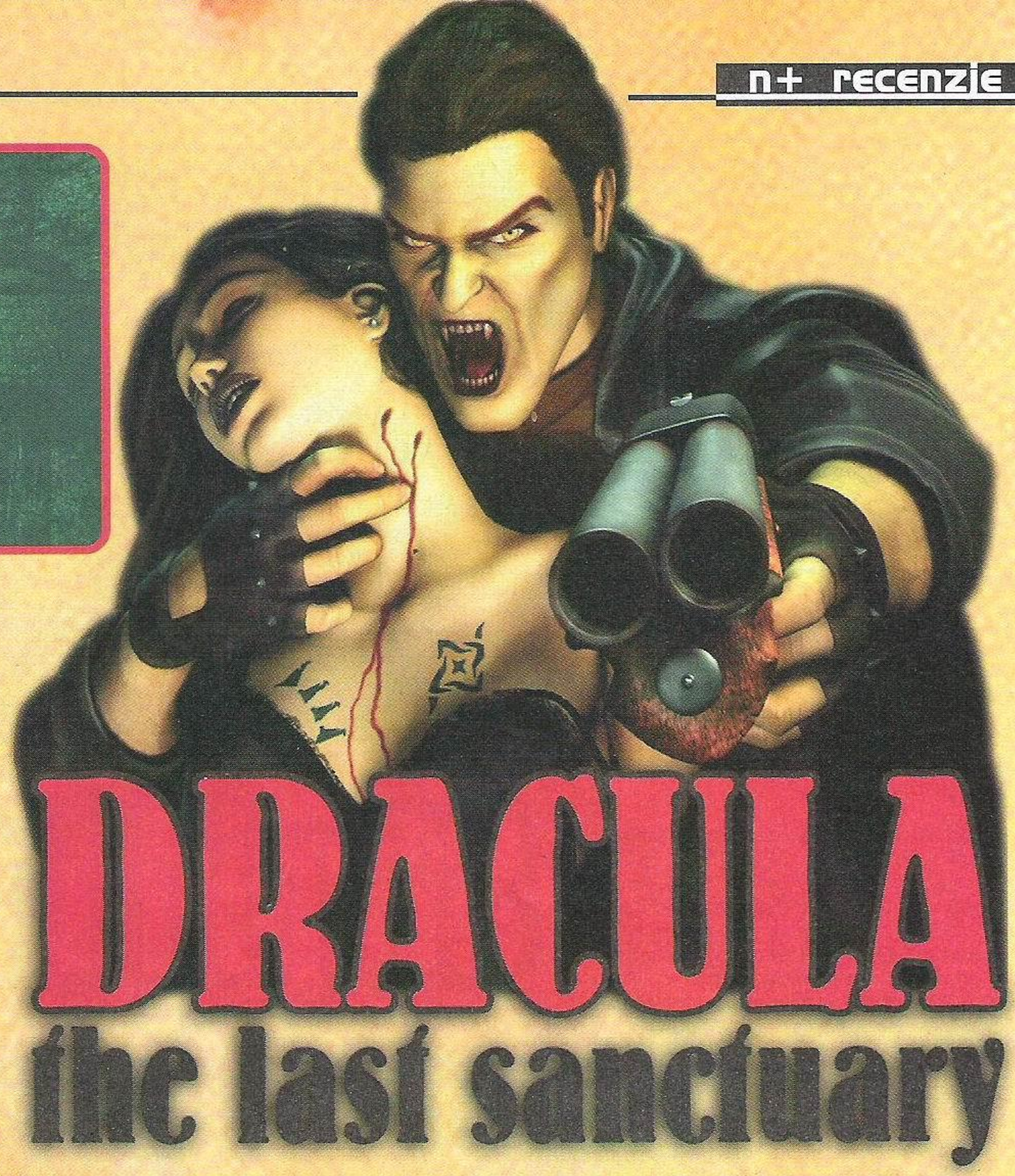


PlayStation 2 — 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb



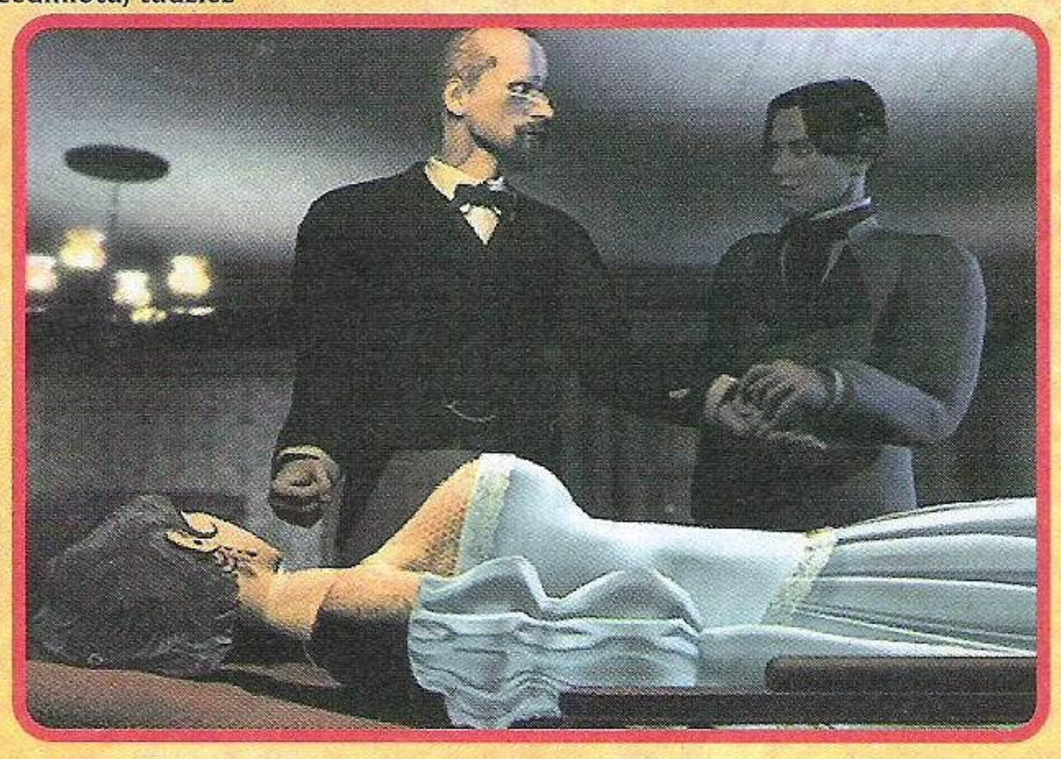


DRACULA
the last sanctuary

Zło odrodziło się po raz kolejny. Najsławniejszy krwiopijca w historii ludzkości musi zostać powstrzymany. Pytanie tylko czy masz wystarczająco duże *cohonez*?

DRACULA 2 - THE LAST SANCTUARY jest kontynuacją gry sprzed roku. Wcielamy się w tego samego bohatera, a nasze zadanie jest identyczne: unicestwić hrabiego Drakulę i uratować narzeczoną. Oprócz trójki głównych bohaterów (wampir też w końcu jest jednym z nich) do historii wmieszają się także osoby poboczne, jak wspierający nas doktor, czy też sługa krwiopijcy - Hopkins. Spotkamy też znane z pierwszej części postacie, na przykład starą wiedźmę. Jak widać gra zapowiada się ciekawie. Szczególnie dla osób, które grały w poprzednią część sagi.

Dla tych, które tego nie robiły małe wyjaśnienie o czym jest gra. Dracula należy więc do zapomnianego gatunku przygodówek, które niegdyś, za czasów królowania PieCów były bardzo modne. Przemieszczamy się w sposób, który przypomina ruch skokowy i klikamy po ekranie w nadziej znalezienia jakiegoś przedmiotu, tudzież przycisku do przesunięcia. Niektóre zabrane przez nas śmieciuszki możemy łączyć, dzięki czemu nabierają one nowych właściwości. Wszystkiego, co mamy trzeba użyć w odpowiednim czasie i miejscu, aby móc ruszyć dalej (i zebrać kolejne przedmioty, które umożliwią znowu to samo). Gra wydaje się więc trudna, gdyż wystarczy zapomnieć o jednym przedmiocie i koniec.... Dochodzimy do miejsca, gdzie powinniśmy go użyć i nic nie można zrobić. Ani się cofnąć, ani też zastąpić go czymś innym.

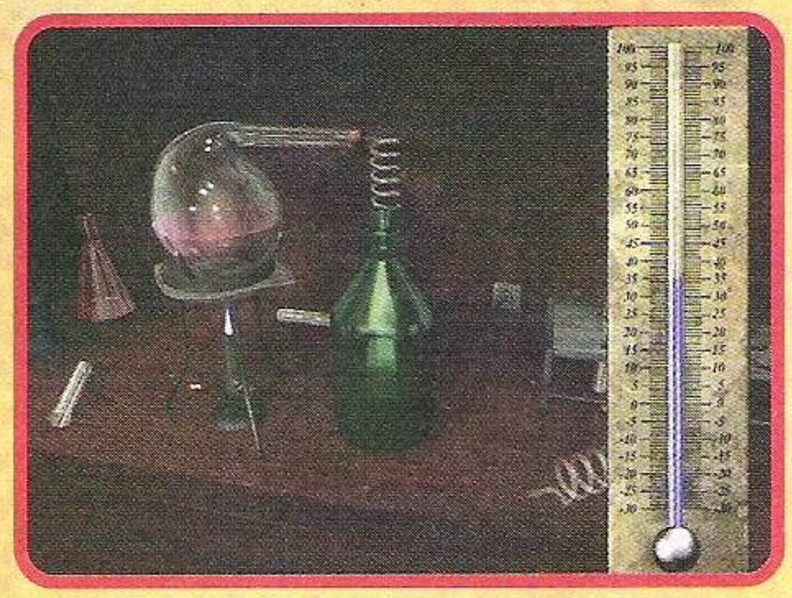


Czasami musimy przeczytać coś i rozwiązać zagadkę logiczną, czy też wstukać odpowiedni kod. Tu też nie jest raczej łatwo. Nie wystarczy znaleźć karteczki z cyframi i wpisać je od tyłu. Więc jeśli komuś zagadki z np. RE wydawały się trudne, to nie poradzi sobie bez opisu.

Gra w kilkanie na ekranie przerywana jest elementami zręcznościowymi, podczas których przyjdzie nam uciekać przed kimś lub też sprzątnąć go za pomocą broni (kusza i pistolet). Wielka szkoda, że te przerywniki pojawiają się tak rzadko.

Cała gra kręci się oczywiście wokół szczytnego celu, jakim jest sprzątnięcie Draculi. Przyjdzie się nam przedzierać przez opuszczone domostwa, lochy, cmentarze i zamczyska, walcząc ze sługusami okrutnego hrabiego. Choć ta ostania opcja wydaje się trochę dziwna. Wystarczy wyjąc broń i strzelić w stwora, lub też użyć na nim jakiegoś przedmiotu. Mamy na to całkiem spory limit czasu, który symbolizuje czerwony pasek u góry ekranu. Jeśli człowiek wie, co robić to nie ma szansy, aby dać się pokonać.

Wszystkie lokacje ze względu na swój statyczny charakter są wykonane solidnie. Chociaż w większości nie porażają paletą kolorów, to jednak są bardzo szczegółowe i ogólnie cieszą oko. Nic złego także nie można powiedzieć o wstawkach filmowych. Zrobione ładnie, z polotem i zawierają sporo akcji, co przydaje się tak statycznej grze. Strona dźwiękowa także jest bez zarzutu. Ryki stworów, zgrzyty, strzały, czy też czysta i wyraźna mowa lektorów zasługują na pochwałę. Natomiast muzyka nie występuje w ogóle. To duży minus. Jakiś przygrywający w tle mroczny utwór pomógłby zbudować napięcie i z pewnością wpłynąłby korzystnie na klimat gry. A ten jest niezły. Mroczne zamki, dziewiętnastowieczne szpitale psychiatryczne czy sale tortur tworzą atmosferę grozy i prastarego zła.



Gra nie jest pozbawiona niedoróbek. Na przykład otwieranie plecaka trwa dwa razy dłużej niż jeden krok postaci, a co za tym idzie wczytanie całego obszaru. Tak być nie powinno. Poza tym - podobnie jak w części pierwszej - postacie, które nas atakują stoją nieruchomo i dopiero po upływie pewnego czasu rzucają się na nas. DRACULA 2 nie musi się spodobać wszystkim. Nie ma tu superherosa, który rozsiekałby wampira na plasterki. Nasz bohater to słaby (wobec potęgi władcy ciemności) człowiek, który nie ma szans pokonać go w otwartej walce. Stara się więc kombinować. Od gry może też odrzucić trochę zbyt wysoki poziom zagadek.

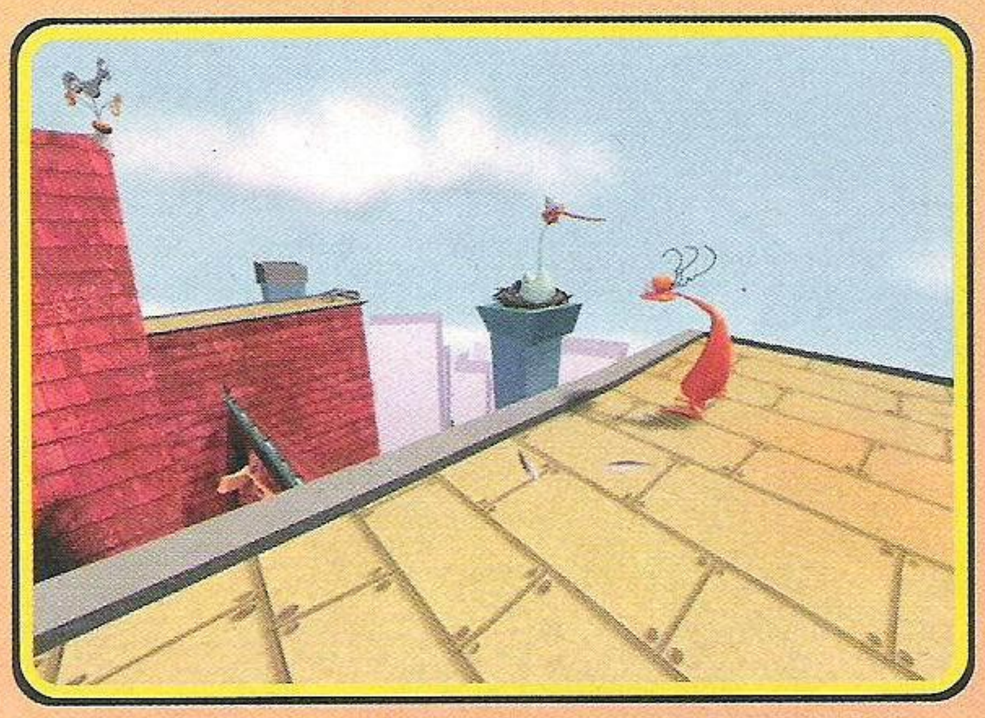
Jednym słowem pozycja przeznaczone jest dla wąskiego grona odbiorców. Nie ma jednak co biadolić i narzekać, bo takie były widać zamierzenia autorów.

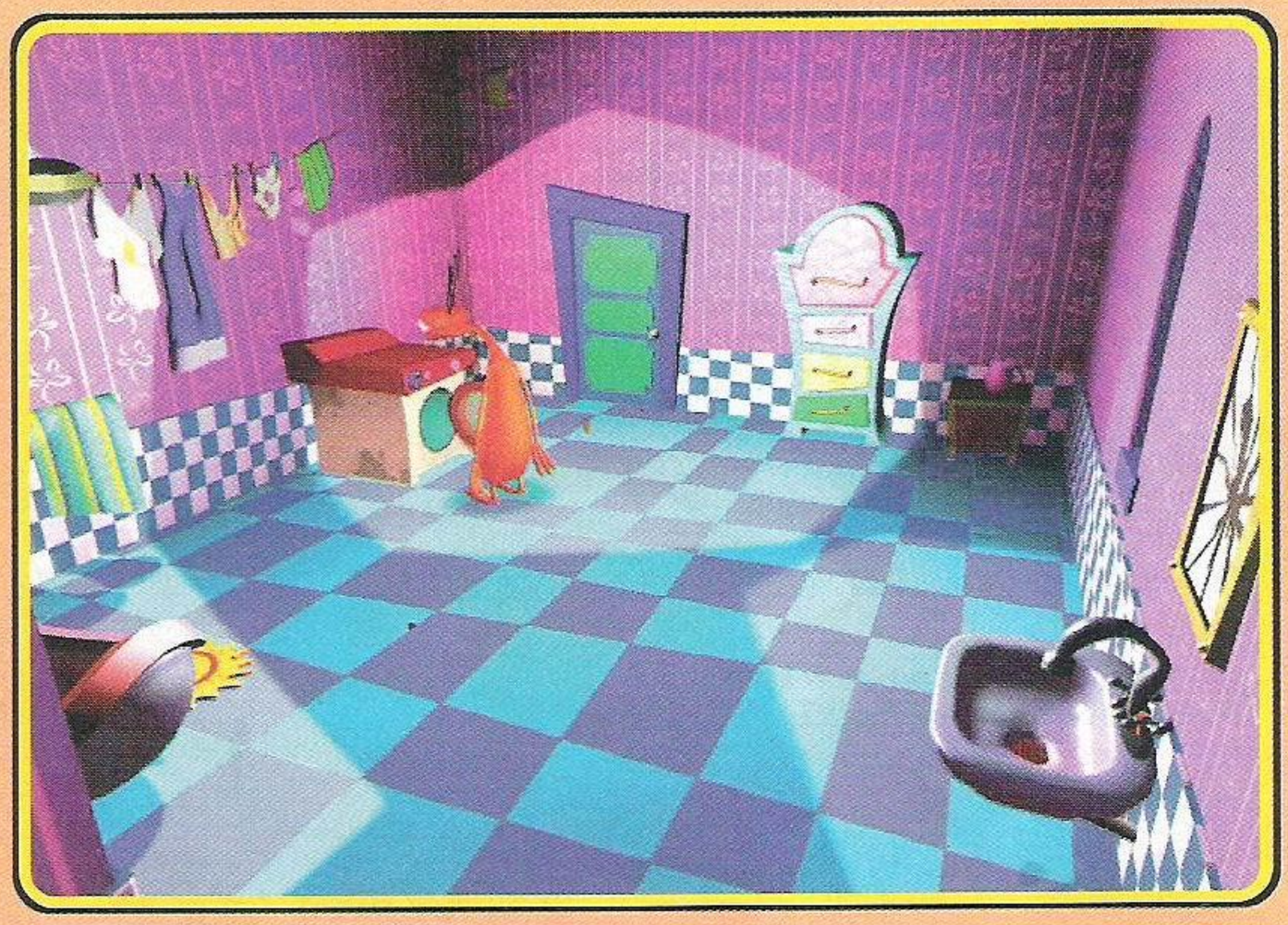
Flik

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: Cryo
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

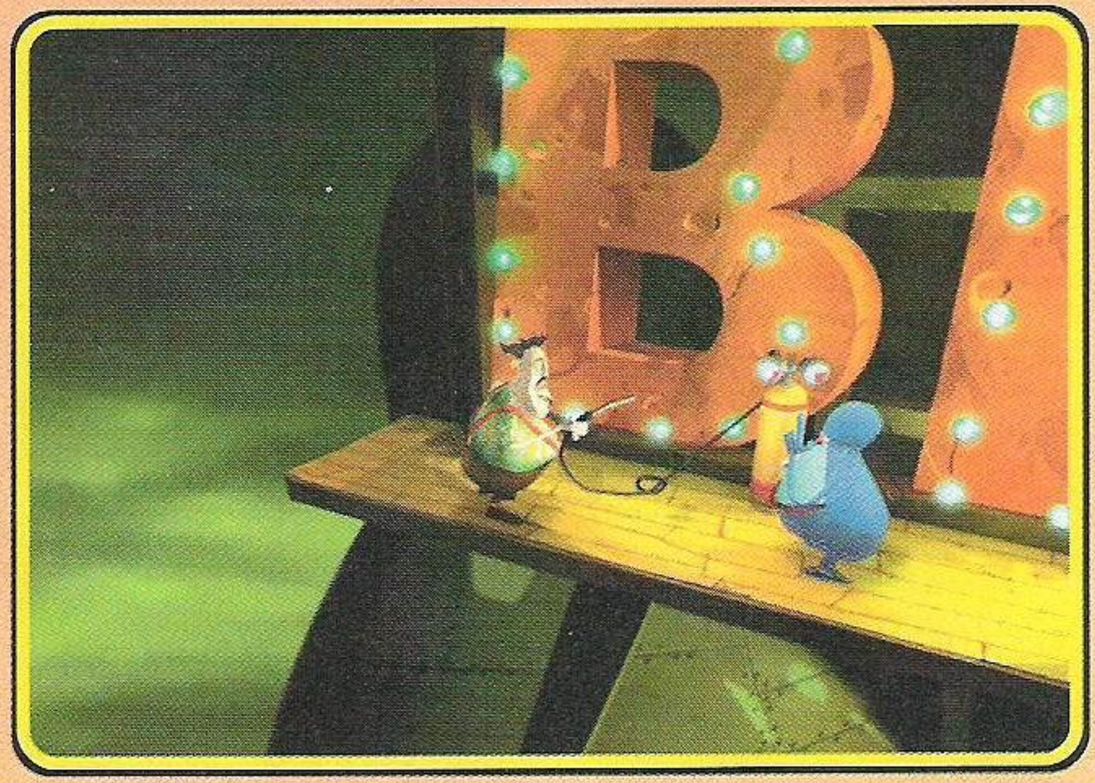




Leci kilku kosmitów w swoim statku. Nagle ten ulega awarii i rozbija się na Ziemi, niedaleko opuszczonego domu.
- Spoko, chłopaki. Naprawa powinna zająć mi jakieś pięć minut. Na ten czas ukryjcie się w tym domu.
Kilka lat później...
- Hej, chłopaki. Naprawiłem statek, możemy lecieć za pięć minut.

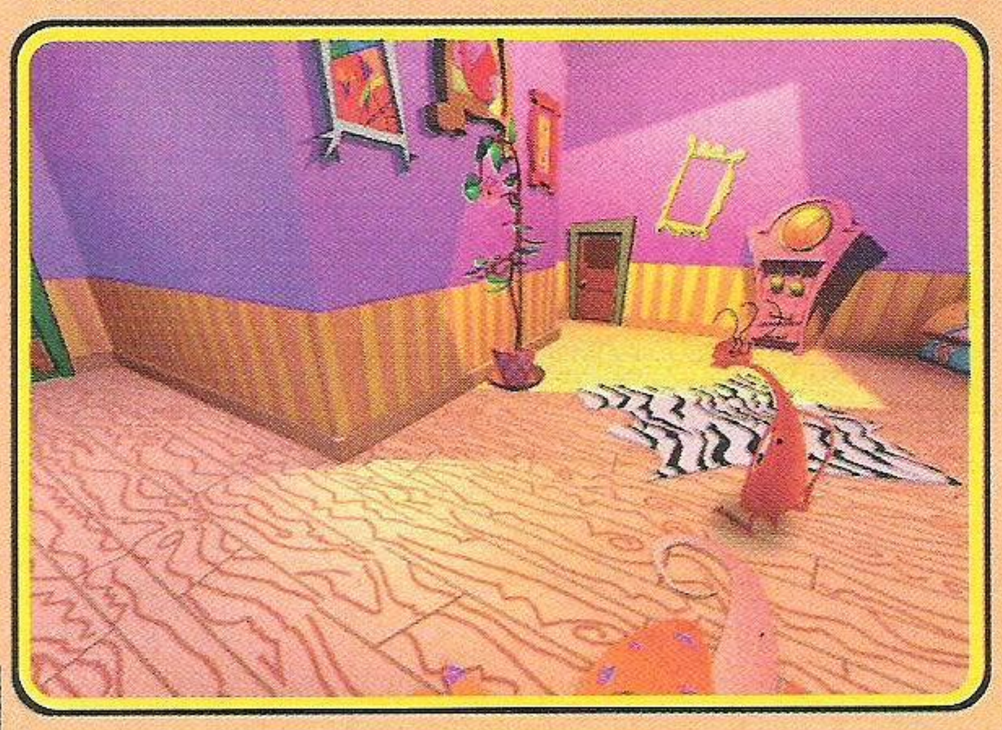
Stupid Invaders

Tak rozpoczyna się akcja najgłupszej przygodówki na DeCeka.
Oto straszny Bolok stanął na drodze ufoków. Zamroził wszystkich oprócz jednego - Buda, który zdążył umknąć do łazienki. Na poczekaniu, z papieru toaletowego i przepychaczki sklecił zestaw ewakuacyjny i nawiał z tymczasowego więzienia aby ratować kolegów. Przygody Buda i ekipy nie skończą się w opuszczonym domu. Później przybysze trafiają do tajnych laboratoriów szalonego naukowca i w konsekwencji tego będą mieli wpływ na losy całego świata.



Jeśli widzieliście serial o perypetiach pięciu ufoków: Candego, Etno, Buda, Stereo i Gorgiousa (wszystkimi przyjdzie nam sterować podczas gry w SI) to już czujecie ten klimat... Jednak tym, którzy go jeszcze nie łapią podpowiem: cuchnie krowimi odchodami, zalatuje niedwuznacznościami i kopie idiotycznymi pomysłami.
Dobra, przyznaję - nie widziałem ani jednego odcinka serialu o głupawych perypetiach ufoków, ale po zagraniu w konsolową adaptację nabrałem na to niekłamanej ochoty. Dlaczego? A kto nie lubi mieć świadomości, że na tej planecie istnieją istoty gorsze od niego samego? A jak są to jeszcze istoty pozaziemskie, które od dawna wydają nam się być kimś lepszym, mądrzejszym (no bo jak ufok potrafi sprawnie podróżować w przestrzeni kosmicznej, to już coś, nie?), to samozadowolenie sięga zenitu.
Wracając do gry muszę stwierdzić, że jestem pod wrażeniem. Grafika jest bardzo dobra, nawet rewelacyjna. Sposób jej wykonania jest na tyle sprytny, że czasem nie wiadomo czy to, co dzieje się na ekranie jest filmikiem (w klasycznym tego słowa znaczeniu), czy odtworzoną przez konsolę animacją. Zresztą samych animacji jest ponoć 75 minut. Większość akcji, jakie możemy wykonać w grze zaowocuje jakąś śmieszną scenką. Dzwoni telefon... Odbierasz i słyszysz szybki oddech jakiegoś znudzonego pana. Podnosisz jakieś papierzyska i co widzisz? Kolekcję pisemek Bud'a o takiej, a nie innej tematyce. Z drugiej strony obiekty, które widzimy podczas gry nie są zbyt szczegółowe. Nie mogę również złego słowa powiedzieć o udźwiękowieniu tego tytułu. Muzyka, a szczególnie podłożone głosy są na wysokim poziomie. I chodzi mi tutaj zarówno o to, co mówią ufoki oraz o sposób, w jaki to robią.
Sterowanie odbywa się w klasyczny, przygodówkowy sposób znany z PeCeta. Po ekranie wodzimy kursorem, za pomocą którego wskazujemy ufolom drogę, bądź wybieramy obiekty. Po najechaniu kursorkiem na kibel możemy wykonać czynność - kosmita obszuka go, bądź użyje.
Muszę jednakże wypunktować wady. Niestety - SI można skończyć w dwa dni, nawet pomimo że autorzy bardzo starali się wydłużyć czas rozgrywki. Szczególnie widać to pod koniec gry. Wstydźcie się, panowie koderzy! Żeby zmuszać gracza do kilkukrotnego powrotu w to samo miejsce, lub oglądania długaśnej nic-nie-wnoszącej-do-gry scenki. Bo jak inaczej można nazwać dwuminutową jazdę ufoka na ślimaku, dzięki której pokonuje dystans, którego przejście normalnie zajęłoby mu pięć sekund? Ale może to i śmieszne tylko ja jestem jakiś stupid... o proszę, już mi się udzieliło.
Wprawdzie stan gry można zapisać w dowolnym momencie, jednak nie ratuje to przed śmiercią czychającą na biednych ufoli niemal na każdym kroku. I gdyby była to porażka uzasadniona, ale nie. Na 99% wpadek napis Game Over ujrzysz nie znając przyczyny takiego stanu rzeczy. Idzie sobie taki ufol przez pokój, nagle z szafy wychyla się ręka z pistoletem i zanim się obejrzysz ładujesz grę. I gdyby choć cokolwiek wskazywało na to, że tak ma się stać. Po prostu następnym razem już nie chodzisz po tym pokoju... Metoda prób i błędów.
Nie będę tu już nawet wspominał o naginaniu kolejności robienia pewnych rzeczy aby akcja mogła się posunąć się o krok dalej. Bo po co? Tego się prawie nie zauważa.
Ostatnią wadą jest długi czas dogrywania nowych plansz - zawdzięczamy to temu, że gra jest konwersją z PeCeta, gdzie dane są doczytywane z dysku twardego. Jednak ten detal nie odbiera przyjemności z grania.
SI jest dobrą przygodówką, ale raczej dla dojrzałych odbiorców. Aby brać czynny udział w kolejnych gagach i zrywać po nich boki przyda się bowiem więcej niż tylko podstawowa znajomość języka angielskiego.

o.g.

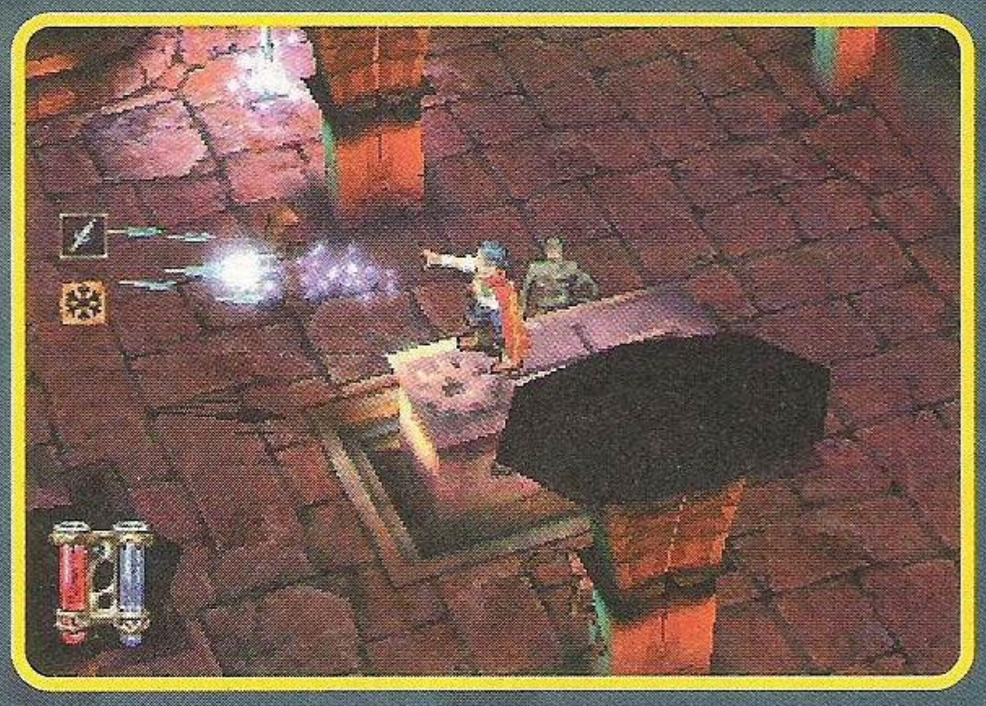


Dreamcast

7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit



Kilka miesięcy temu zasygnalizowaliśmy rychłe nadejście TECHNOMAGE. Pozycja zapowiadała się na hybrydę RPG-a z grą zręcznościową i logiczną. Czasami takie połączenia wychodzą żałośnie i nie tworzą harmonijnej całości, psując wizerunek gry. Na szczęście tym razem tak nie jest.

TECHNOMAGE

Ale od początku. Może najpierw trochę o fabule. Otóż pewnego dnia z podziemi wyszły potwory i zaczęły gnębić mieszkańców wioski. Nie był to jednak przypadek odosobniony. Złe siły, które dotąd pozostawały w ukryciu zaczęły się jednoczyć i coraz śmielej atakować rasy mieszkające w Gothosie.
Jak widać historia obraca się wokół przerabianego tysiące razy w grach motywu ratowania świata. Jednak jakiego świata? Gothos to ogromna kraina zamieszkała przez różnorakie stwory - smoki, wróżki, drzewopodobne istoty (żywo przypominające Entów), czy też plemię jaszczurzych handlarzy: Shachów. I my właśnie musimy ich uratować. My czyli Melvin, niewysoki człowieczek o niebieskich włosach. Mel jest mieszańcem dwóch ras: Dreamersów zajmujących się magią i Steamersów, którzy parają się maszynami. Nie ma dzięki temu łatwego życia, gdyż wszędzie uważany jest za wyrzutka i (jak głosi przepowiednia) przyszłego sługę zła.
Ma to jednak dobre strony, gdyż Mel jako mieszaniec posiada różne, specjalne właściwości, które przydadzą mu się podczas jego podróży. Melvin jak na głównego bohatera przystało oczywiście da się lubić i to nawet bardzo. Sprytny, inteligentny, z odrobiną nieudaczności, ale także wrodzonego wdzięku Mel będzie śmieszył tekstami nie robiąc przy tym z siebie błazna. Mój sentyment do tej postaci wywodzi się prawdopodobnie stąd, że jak żywo przypomina on hobbita. Nie tylko fizjonomią, lecz sposobem w jaki został we wszystko wplątany. Dotąd bowiem żył wygodnie w wiosce, lecz rzucony wir przygód potrafi z nich wyjść nie tracąc przy tym (dosłownie) głowy. Inne postacie, które będą nam towarzyszyć są równie wyraziste, na przykład smok Ar-Khan czy też piękna Talis. To kobieta o takim samym pochodzeniu jak nasz heros, z którą łączyć będą Mela nie tylko więzy przyjaźni.

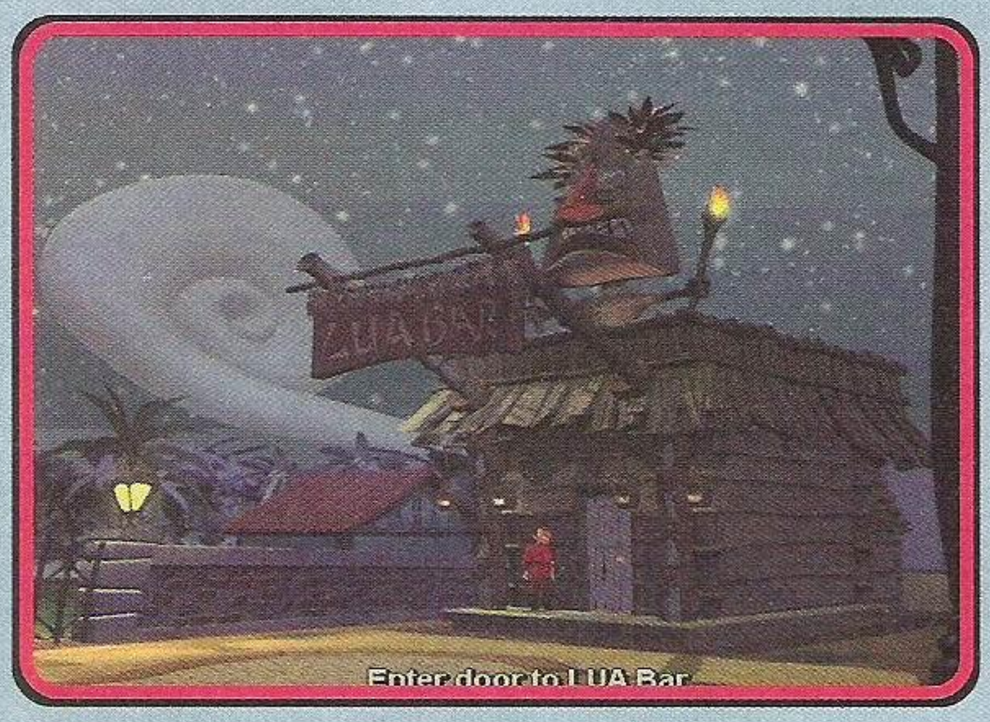
Nie uważacie, że nieźle się to przedstawia? Muszę przyznać, że naprawdę dawno nie spotkałem tak spójnego i wciągającego świata w grze RPG. Cała ta otoczka sprawia, że gra wciąga i to bardzo, co oczywiście zasługuje na pochwałę.
TECHNOMAGE jest oczywiście przede wszystkim RPGiem. Nasz postać rozwija się, staje się silniejsza, poznaje coraz więcej czarów. Do tego dochodzą etapy zręcznościowe i przygodowe. Biegamy więc po lochach zabijając stwory i rozwiązując zagadki, lub też wypełniamy różne zadania dla osób proszących nas o to. Wszystko to w trójwymiarowym środowisku, które możemy dowolnie obracać. W tym miejscu objawia się jedna z niewielu wad gry. Bo o ile otoczenie jest 3D, to nasza postać jest płaska. Kiedy się odwraca to wygląda tak, jakby jej głowa robiła to trochę wolniej. Reszta jest jednak jak najbardziej w porządku. Lasy, lochy, świątynie czy miasta wyglądają bardzo dobrze, są szczegółowe i wręcz tryskają kolorami. Po planszach szwędają się hordy stworków - począwszy od szkieletów, przez gobliny i pająki, a kończąc na śniegowych bałwanach. Gdzieś tam przeleci ptaszek czy kąśnie motylek jak w skeczu Halamy i gracz czuje, że cało otoczenie naprawdę żyje. Trochę może razić kaflowatość otoczenia, ale chyba z PSX-a nie da się wiele więcej wycisnąć.
Miedzy etapami możemy pooglądać zabawne wstawki FMV. Trzeba przyznać że to kawał dobrej, rzemieślniczej roboty.
Żadnych zastrzeżeń nie mam do dźwięku. Muzyka przygrywająca nam w tle jest naprawdę nastrojowa i dobrze się z grą komponuje. Tymczasem głosy postaci (bo w tym erpegu wszystkie postacie... mówią!), to już prawdziwe mistrzostwo. Wystarczy posłuchać Melvina albo Talis. W pierwszym przypadku słyszymy młodzieńczy, pełen zapału głos, (jednak bez przesadnej pompatyczności) zaś w drugim zadziorne, ale jednocześnie miłe i kobiece szczebiotanie. Ale kiedy posłuchacie głosu Dannego z wioski Steamersów, jąkającego się jak Porky Pig, zaręczam że ze śmiechu spadniecie z krzesła.
TECHNOMAGE to prawdziwa perełka. Szczerze polecam.

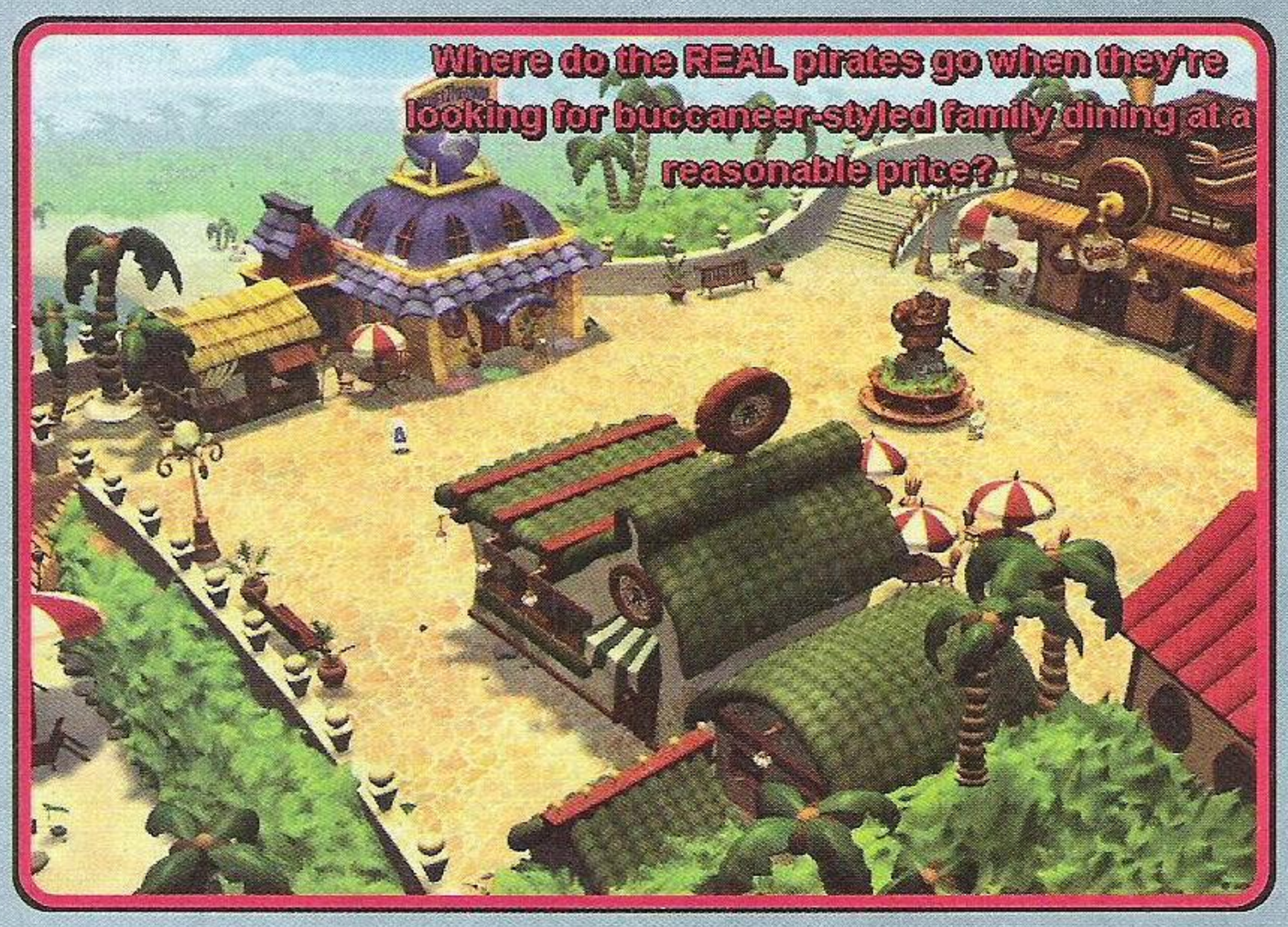
Flik

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Sunflowers
Producent: Sunflowers
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

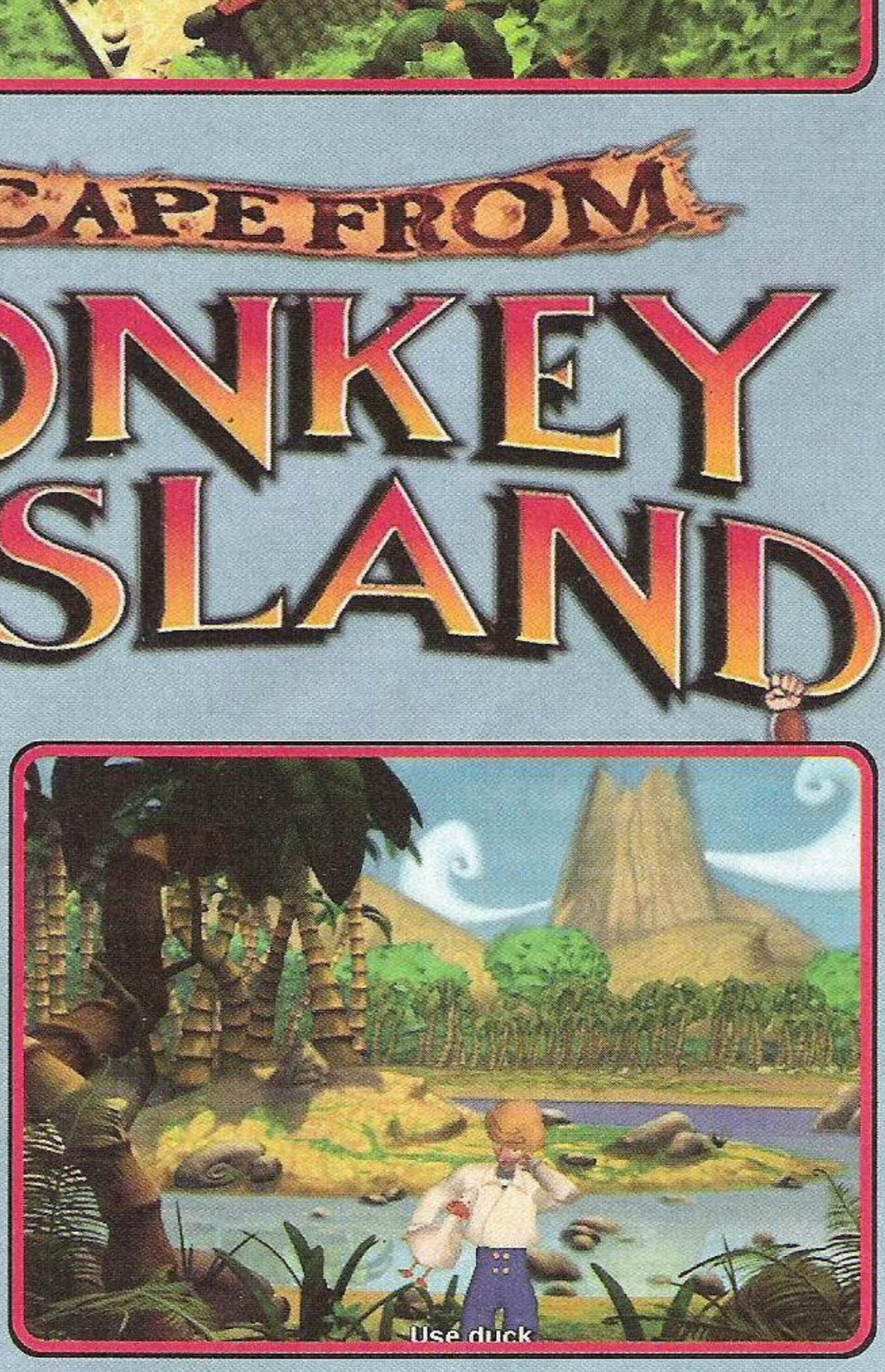




Słynny Edward Teach, czyli Pirat Czarnobrody, przyjął na klatę ponad dwie dziesiątki głębokich pchnięć szpady, zanim padł na pokład. Wcześniej zaś ściągnął pod pokład załogę i trzecią jej część zaczadził w oparach siarki. Sam nie ucierpiał przy tym wcale, choć siedział z nimi.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND piratów traktuje nieco swobodniej. W końcu ma to być radosna przygodówka dla dzieciaków, a nie horror w obrazkach. Nie to jednak zaskakuje najbardziej, jeśli mówić o powyższym tytule. Otóż najbardziej zaskakuje fakt, że gra jest dosłownie odgrzewką starego, słynnego tytułu na komputery domowe. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, to rzecz jasna przygodówka ze starej dobrej serii: wjedź kursorem na skrzyneczkę, kliknij, wyskoczy banan. Weź go, zanieś małpce - poda Ci kijek. Połącz go z kamieniem i masz toporek. Rąbnij małpkę, wypadnie... Pamiętacie? No tak - ale jak tu klikać na Playstation2? Otóż koderom udało się powyższy problem obejść. Za pomocą kilku przycisków joypada, przełączamy się pomiędzy kolejnymi możliwymi do wykonania czynnościami. Jak zwykle - można sobie coś oglądać, podawać, zabierać, przesuwać, kopać - czasem bywa jednak tak, że chcemy po prostu coś przesunąć, a tu okazuje się, że nasz bohater wykonuje całą serię czynności (vide chcemy kopnąć rozrzarzone węgielki, a koleś zaczyna nimi żaglować). Jasno z powyższego opisu wynika, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND jest tak typową, oldschoolową przygodówką, jaką tylko może być. Oprócz kursora - wszystko po staremu. No... Może przesadzam, bo...

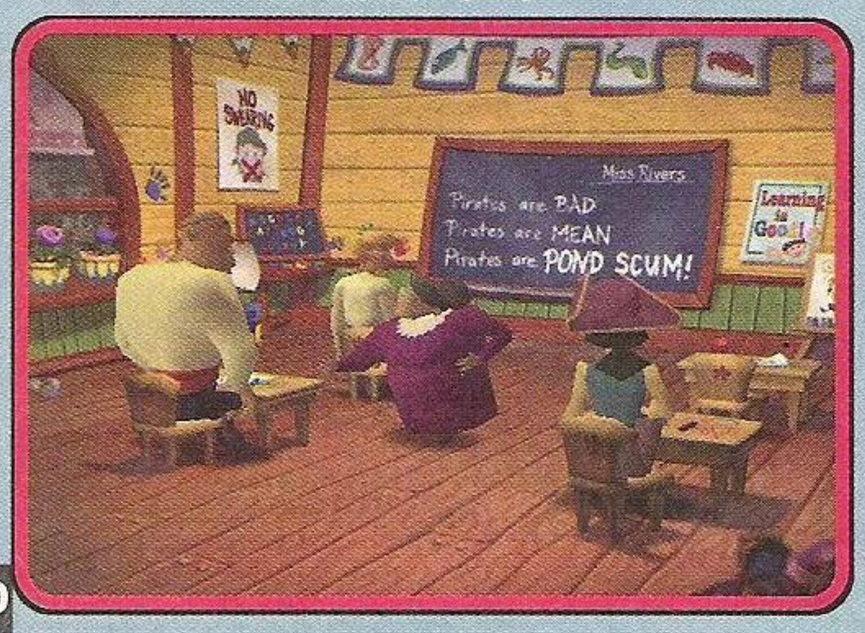


Na przykład grafika jest piorunująca. Koderzy pojechali po całości, doskonale zdając sobie sprawę z tego, że piracko-baśniowa gra otwiera przed nimi możliwość wywalenia na ekran tylu fajerwerków, ile tylko pociągnie konsola. Jest więc przepięknie! Czasem zdarzy się kilka planów gry zmontowanych tak, że jak zacząć się nad nimi zastanawiać, to wyjdzie, że są to po prostu cztery nałożone na siebie sprytnie tapety, z których pierwsza jest półprzezroczysta, ale gwarantuje Wam, że jakbym nie napisał o tym, to pewnie nie zwrócilibyście na to uwagi. Wracając - pejzarze, projekty lokacji, barwy zalewające telewizor są po prostu nie do opisania. Super. Niczego gorszego nie mogę powiedzieć o dźwięku. Jeśli mówić o doskonale dobranym do gry dźwięku, to mówić o ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. Doprawdy - muzyka stanowi nieodmiennie tło tej gry, czasem tylko - gdy zachodzi potrzeba wysuwając się na plan pierwszy. Przyznam szczerze, że taka jakość ścieżki dźwiękowej była dla mnie nie lada zaskoczeniem. Grając po raz pierwszy, zmuszony byłem (ze względu na późną porę) bawić się bez dźwięku. Kiedy następnego dnia usiadłem do gry, okazała się zupełnie czymś nowym. Niepowtarzalna sprawa.

O samej grze i grywalności także powiedzieć mogę tylko wiele dobrego. Oczywiście bierzecie poprawkę na gatunek tej produkcji. Uważam bowiem, że przez swoją typową przygodówkowość, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND jest grą nieco hermetyczną. Nie łudźcie się, że jak całe życie lubiliście mordobicia, to nagle was olśni na przygodówki. Nic z tego. Tak więc próby na własną odpowiedzialność.

Reasumując - patenty zawarte w grze, ich poziom, pomysłowość, a także mini-gierki przywodzą na myśl najlepsze lata tego typu gier. Czyżby renesans? Z drugiej zaś strony cały tytuł ma pewną poważną wadę. Nie da się (poza przypadkami całkowitych maniaków) grać w nią drugi raz. Za żadne pirackie skarby. A to niedobrze. Bo autor każdej przygodówki musi przygotować się na to, by dać graczowi radochę po tym, jak ten już grę skończy. Taki to typ gier. Kombinacji jest mnóstwo - mini gry na kilku graczy, przechodzenie kooperacyjne, link... ech. A tu nic. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, dla przeciętnego gracza jest więc całkiem niezłą grą do wypożyczalni. Do kupienia za grubą kasę, mimo swojego niezaprzeczalnego piękna, powabu i smaku - chyba tylko dla miłośników oraz dla tych, którzy chcą czasem zamknąć młodszą siostrę z konsolą w pokoju, a samemu napić się z koleżanką kawy i zjeść kilka paluszków.

Grabarz

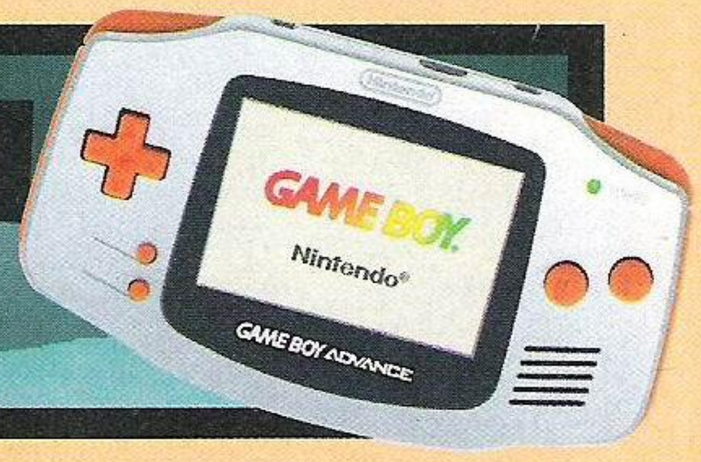


PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Lucasarts
Producent: Lucasarts
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

POCKET



2001: ROK GAMEBOYA ADVANCE?

Witamy w kolejnym już, okrojonym kąciku Pocket. Przypominamy, że pojawienie się tej samotnej strony ma swoje plusy i minusy. Minusy - mniej kieszonsolek w Neo Plus. A zalety? Nowe, kolorowe pismo na rynku, czyli GAMEBOY MAGAZYN, redagowany przez ludzi odpowiedzialnych niegdyś za kącik Pocket w N+. We wrześniu drugi numer GBMagazynu, więc pozostańcie czujni. Poniżej kilka newsów ze świata, do których rowinięcie znajdziecie oczywiście w GBM.

pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news - news - news - news - news

SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL! W Japonii już jest. Doskonała konwersja STREET FIGHTER II teraz na GBA. Są osobne ekrany dla zwycięzców i przegranych, są znane postacie, śliczne ilustracje i miodna zabawa. Gra zarządziła! Czekamy na zrozumiałą wersję.

WORMS BLAST atakują! Wyjdą na PC, PS2, GC i XBOXa oraz GBA. Nowatorstwo tego przedsięwzięcia polega na tym, że nowe Robaki będą w pełni trójwymiarowe. Mało tego. W wersji na GBA będzie mogło potykać się jednocześnie do czterech graczy! To już naprawdę coś! Termin wyznaczono na jesień, jednakże pamiętajcie, że jeszcze w tym roku mamy złapać WORMS WORLD PARTY. Więc co? BLAST będzie w 2002? Po cichu się tak mówi.

FINAL FIGHT ONE to pierwsze chodzone mordobicie, jakie zobaczymy na ekraniku GBA. I - kurczę - nie wygląda źle! Dość powiedzieć, że znacznie lepiej, niż chodzonki-mordobitki na większości automatów dostępnych w Polsce. To jest prawziwy powrót do starych gier tego typu w zupełnie nowym wydaniu. Naprawdę dobra sprawa.

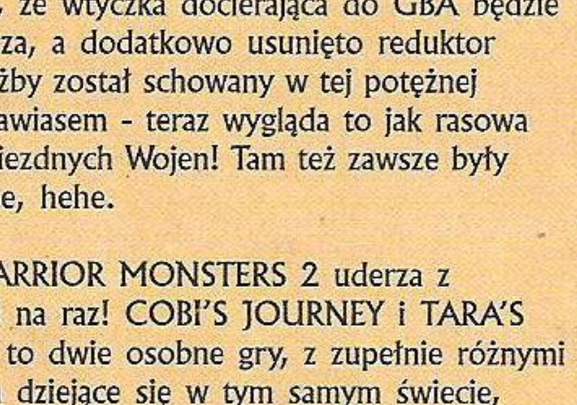
MY BEETLE. Chcesz mieć w domu własnych Beatlesów? Żaden problem! Oto ukazała się najnowsza gra koderów odpowiedzialnych za ADVANCE GT, która - owszem - ma cokolwiek wspólnego z wyścigami. Otóż zbiera się żuki! I hoduje. A potem wystawia do wyścigu z innymi kolekcjonerami. Coś wam to przypomina? No przecież! Satoshi Tajiri, twórca ideowy Pokemonów zaczynał właśnie od zbierania owadów! Mądralki. Gra na razie po japońsku i nie wiadomo, czy wywędruje poza Wyspy. Tytuł, oczywiście na GBA.

MADDEN 2002 na GBC, jest uderzeniem ze strony gnającej na złamanie karku Electronic Arts. Choć nie sądzimy, by gra miała wielkie wzięcie w naszym kraju - powiadamy, jest zbyt „filatelistyczna". Jednak warto o niej wspomnieć przede wszystkim jako o nowej produkcji EA, która to firma odkuwa swoją renomę zwłaszcza za pomocą studia BIG, generującego takie hity, jak SSX, czy NBA STREET (na PS2). MADDEN 2002 ma zaskoczyć graczy dosłownie toną opcji i trybów rozgrywki, stąd też pomimo średniej (nawet jak na GBC) grafiki, zabawa może okazać się przednia.

LINK GBA-GCN zyskał nowy wygląd. Nintendo potwierdziło finalny wygląd tego kabelka, Widać jednoznacznie, że wtyczka docierająca do GBA będzie znacznie szersza, a dodatkowo usunięto reduktor zakłóceń. Czyżby został schowany w tej potężnej wtyczce? A nawiasem - teraz wygląda to jak rasowa wtyczka z Gwiezdnych Wojen! Tam też zawsze były takie kolosalne, hehe.

DRAGON WARRIOR MONSTERS 2 uderza z dwiema grami na raz! COBI'S JOURNEY i TARA'S ADVENTURE to dwie osobne gry, z zupełnie różnymi przygodami, a dziejące się w tym samym świecie, czyli świecie gry DRAGON WARRIOR MOSNTERS. Idea przypominać może (i cóż... powinna) POKEMONy. Zbieranie potworków i rozwijanie ich, to dość znana jazda. Teraz będzie jeszcze podobniej, bo wychodzą dwie gry równocześnie (jak u Pokemonów), tyle, że będą się bardzo różnić. Doskonale! Sądzę, że scenariusze w DW były zawsze lepsze, niż te POKEMONowe.

GOLDEN SUN... Co ta gra robi ze swoimi pierwszymi recenzentami? Ona ich onieśmiela! To jest wręcz nieprawdo-podobne!



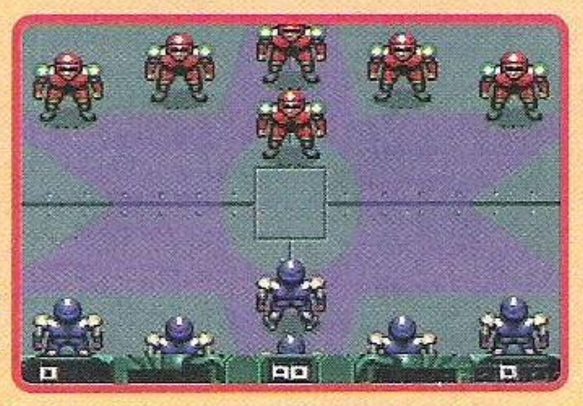
Przepiękne scenerie! Animacja doskonała! Podobno (bo jest tylko wersja japońska) - scenariusz boski! I myślicie, że GBA ciągnie ostatkiem sił? Nic bardziej błędnego! Podczas walk kamera obraca się wokół akcji!!! Jak „Matrix", tylko klatki nie zwalniają. S-u-p-e-r! Zrozumiała wersja zmiecie wszystko. A dacie wiarę, że grę tę robiono niewiele ponad rok? Koderzy z Camelot to wzór dla wszystkich!

TEKKEN ADVANCE na 100% zaszczyci kieszonsolki swoją obecnością. Jego historia był krwawa. Blisko rok temu Sandbox Studios dostało prawa do wrzucenia tego klasyka mordobić na GBA. Potem Namco te prawa odebrało. Teraz jednak TA ma nowego kodera i wygląda ślicznie! Nie będzie to gra trójwymiarowa, lecz 2D. Jednakże kod zawierać ma kilka kruczków, które symulować będą 3D (np. oddalanie się kamery od postaci, itp). Ta wersja gry ma odpowiadać TEKKENowi 3 znanemu z Playstation i automatów. Na razie wiadomo o następujących postaciach, ktore wystąpią na pewniaka: Jin Kazama, Paul Phoenix, Forest Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Ling Xiaoyu, Nina Williams oraz Yoshimitsu. Mało tego. Ma być opcja drużynowa, czyli Tag Team. Ale jaki! Podobno można będzie wybrać do drużyny do trzech zawodników na raz! Nie do wiary!!! Więcej obrazków w nowym numerze Gameboy Magazynu!

DUKE NUKEM RETRIBUTION i DOOM jadą już do stacji GBA. Absolutnie bez przesiadki i absolutnie śliczne. Fakt, że będzie to rewolucja i strzelanki FPP posypią się na GBA, jak świeże śliwki nie pozostawia wątpliwości. Jak wyglądają czery strzelaniny trójwymiarowe na GameBoya Advance? Jakie możliwości dają gry FPP tej konsoli? Obszerny materiał o strzelankach FPP w drugim numerze GBM!

EUROPEAN SUPER LEAGUE to pierwsza piłka nożna na GamBoya Advance. Gra w wersji na duże konsolki była prawdziwym koszmarkiem, tak więc nie spodziewamy się rewelacji. Ale może koderom coś się odmieni? Mają być oficjalne składy, kluby, turnieje i dwa widoki - z góry, oraz izometryczny, po ukosie z boku. Czekamy aż Konami zabierze się do pracy nad ISS'em.

Uwaga, uwaga - SPEEDBALL na GBA! Nam też opadły szczęki, to idealna platforma do tej gry! Chcemy krzyczeć: GBA to czad maksymalny!!! ***Bo tak właśnie jest!***



www.nintendo.com

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.zo.o
53-031 Wroclaw

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE™

F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!

Nintendo®
GAMING 24:7

NBA STREET

W tej fajowej gierce jest mnóstwo rzeczy do odkrycia, kodów do wklepania i trików do odpalenia. Jeżeli chcecie wiedzieć gdzie, czego i kiedy szukać to zapraszam na boisko w asfaltowej dżungli.

txt: Marcellus

Jesteś zielony? Więc zanim zaczniesz biegać i skakać naucz się chodzić.

PODSTAWY

- Mecze rozgrywane są do 21 punktów i muszą być rozstrzygnięte różnicą minimum dwóch punktów. Rzuty zza linii 724 cm są liczone za dwa punkty. Pozostałe rzuty mają wartość jednego punktu. Przez wykonywanie różnych akcji w ataku czy obronie nabijamy sobie pasek Gamebreakera. Po zapełnieniu paska następuje krótki okres, podczas którego można wykonać specjalnie punktowany rzut. Odbiera on od zdobyczy przeciwnika taka ilość punktów, za jaką został wykonany (trochę skomplikowanie brzmi ale tak naprawdę jest banalnie proste).
- Staraj się urozmaicać swoje akcje ofensywne, nie powtarzaj tych samych zwodów podczas jednej akcji w ataku.
- Wykorzystuj graczy zgodnie z ich umiejętnościami, nie próbuj skomplikowanych dryblingów wielkimi środkowymi (takimi jak Shaq) i nie wykonuj trudnych wsadów w tłoku małymi zawodnikami.
- Turbo nie jest nieograniczone więc nie trzymaj klawiszy cały czas.
- Pod zawodnikiem z piłką jest wskaźnik celności rzutu. Jeżeli kropka jest zielona masz prawie sto procent celności, jeżeli jest pomarańczowa - możesz spudłować. Czerwona - pudło gwarantowane.

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - poruszanie zawodnikiem
R1, R2, L1, L2 - Turbo

Atak:
Rzut, Layup, Slam Dunk - ●
Slam Dunk ze zbiórki - dwa razy ●
Zwód do rzutu - lekko nacisnąć ●
Specjalny Slam Dunk - ● i przynajmniej dwa Turbo.
Rzut podczas Gamebrakera - ● i dwa Turbo
Podanie - X
Zwód - ■
Zwód specjalny - ■ i dwa klawisze Turbo
Przywołanie zawodnika na zasłonę - Trójkąt

Obrona:
Przełączanie zawodników - X
Blok i zbiórka - ● lub Trójkąt
Przechwyt - ■
Nurkowanie po piłkę - dwa razy Turbo

ZWODY

Zwody specjalne i ich wartość punktowa

L1+L2+ ■ - Streetwise - 1500
L1+R1+ ■ - Off The Chain - 1500
L1+R2+ ■ - Change Up - 1500
L2+R1+ ■ - Downshift - 1500
L2+R2+ ■ - Backtrack - 1500
R1+R2+ ■ - Reel2Reel - 1500
L1+L2+R1+ ■ - Cyclone - 1500
L1+L2+R2+ ■ - Double-Cross - 1500
L1+R1+R2+ ■ - Breaking You Off - 1500
L2+R1+R2+ ■ - Slip 'n' Slide - 1500
■ - Left Behind* - 2500

*Musi być wykonany twarzą w twarz z obrońcą

- Punkty podwajają się gdy przeciwnik upadnie
- Punkty są dzielone przez dwa gdy zwody powtarzają się podczas jednej akcji w ataku.

Pozostałe zwody są wykonywane losowo i każdy z nich ma wartość 1000 punktów.

PACZKI

Specjalne wsady i ich wartość punktowa.

L1+L2+ ● - Dominator - 2500
L1+R1+ ● - Hammerdown - 2500
L1+R2+ ● - High Rise - 2500
L2+R1+ ● - Wake Up Call - 2500
L2+R2+ ● - Backbreaker - 2500
R1+R2+ ● - Groundshaker - 2500
L1+L2+R1+ ● - Special Delivery - 2500
L1+L2+R2+ ● - Dunkalicious - 2500
L1+R1+R2+ ● - Around The World - 2500
L2+R1+R2+ ● - Super Fly - 2500
L1+L2+R1+R2+ ● - Put it Home* - 2500
L1+L2+R1+R2+ ● - Dinner's Served** - 7500

* Nie można go wykonać w biegu.
** Może być wykonany tylko podczas biegu, tuż za linią rzutów wolnych i tylko na wprost kosza.
Pozostałe wsady są wykonywane losowo i każdy z nich ma wartość 1500 punktów.

POUKRYWANY STUFF

Aby odkrywać dodatkowe elementy do tworzenia własnego zawodnika - wygraj wszystkie Challenge w Hold The Circuit.

Zdobywanie zawodników grających w NBA - za każdym razem gdy pokonasz w City Circuit zespół NBA możesz wybrać jednego z zawodników z pięcioosobowego składu.

Zdobywanie zawodników z zespołów ulicznych i dodatkowych boisk - W trybie City Circuit oprócz zespołów NBA co jakiś czas walczysz z zespołami złożonymi z graczy ulicznych. Gdy pokonasz taki zespół to zdobywasz jego szefa i dany kwadrat.

Szefowie i ich boiska:
1. Biggs - Beacon Hill, 2. Bonafide - Broad Street
3. Drake - The Yard, 4. DJ - Venice Beach
5. Takashi - Yakatomi Plaza
6. Stretch - Rucker Park

Ostatnim wyzwaniem w City Circuit jest pokonanie MJ i jego kumpli. Jak już ich rozwalisz, będziesz mógł wybrać jednego z następujących koszykarzy i koszykarek: Magma Man, Yeti Snowman, Graylien Alien, Moby Jones, Zoe Payne, Tracey Maretti, Kiely, Naturi, Adrienne, Skip To My Lu, The Goods, Starbury.

PROGI

Poprzez przekroczenie kolejnych "progów" w grze odkryjesz drużyny dostępne w Hold The Circuit:

10 zwycięstw - Team BIG
20 zwycięstw - Team 3LW
30 zwycięstw - Team NYC Legends
40 zwycięstw - Street Legends
Ukończenie Hold The Circuit - Team Dream

KODY

Kody - podczas wgrywania się meczu na dole ekranu ukazują się cztery piłki do kosza, każda oznaczona innym symbolem z pada do gry. Wciskanie danego klawisza spowoduje że piłka zmieni się kolejno: w adapter, trampek, tablicę i megafon. Ustawienie odpowiedniej kombinacji i potwierdzenie wyboru naciśnięciem któregoś z kierunków spowoduje wgranie odpowiedniego "oszustwa", ale tylko do najbliższego spotkania. Tabelka z listą kodów obok.

no cheats	nie można wklepywać kodów
casual uniforms	standardowe stroje
authentic uniforms	stroje w jakich gracze występują w NBA
player names	wyświetla się imię zawodnika przy piłce
no auto replays	"Riplej!, riplej! No nie dali z tego ripleja"
no HUD display	nie wyświetlają się żadne wskaźniki
no player indicators	nie widać, kim sterujesz w obronie
sumertimme Joe	zapowiadacz w stroju letnim
springtime Joe	zapowiadacz w stroju wiosennym
athletic Joe	zapowiadacz w dresie
no shot indicator	brak wskaźnika celności rzutu
explosive rims	wybuchające obręcze
ABA ball	piłka w barwach ligi ABA
WNBA ball	piłka w barwach ligi WNBA
NuFX ball	piłka w barwach producenta gry
EA Big ball	piłka w barwach wydawcy gry
beach ball	piłka plażowa
medicine ball	piłka lekarska
volley ball	piłka do siatkówki
soccer ball	piłka do nogi
tiny players	maleńcy zawodnicy
big heads	wielkie głowy
tiny heads	małe głowy
ABA socks	podkolanówki
no shot clock	nie jest liczony czas na skończenie akcji
less gamebrakers	mniej Gamebreakerów
more gamebrakers	więcej Gamebreakerów
no gamebrakers	brak Gamebrakerów
no juice	akcje nie są punktowane
unlimited turbo	nieskończone Turbo
easy distance shots	łatwiej jest trafić z dystansu
harder distance shots	trudniej jest trafić z dystansu
mega dunking	gracze lepiej "pakują"
ultimate power	gracze są silniejsi
mad hands	gracze lepiej kozłują
super swats	gracze lepiej blokują
sticky fingers	gracze lepiej "kradną" piłkę
captain quicks	gracze są szybsi
no dunks	nie uda się wsadzić piłki do kosza
less blocks	trudniej jest zablokować piłkę
less steals	trudniej jest "ukraść" piłkę
no alley oops	nie będzie podań nad obręcz
no 2 pointers	nie da się trafić rzutu za dwa punkty

EXTERMINATION

Niech rozpocznie się Eksterminacja! Kolejny klon Residenta wkracza do akcji. Nowości prawie żadnych, klimat zaś zerżnięty z kilku znanych filmów: "Głębia", "Rzecz" i "Obcy". Ale to dobrze, bo to dobre filmy. Jako że wszelkiego rodzaju survival horrory od dawien dawna goszczą na konsolach to nie będę was wprowadzał w zasady, jakimi rządzą się takie gierki i od razu przejdę do rzeczy.

txt: Marcellus

REAR OF COMPOUND

Początek gry jest pewnego rodzaju treningiem poruszania się. Nie ma tu żadnych przeciwników i większych niebezpieczeństw. Po prostu musisz dotrzeć do kumpla, który czeka na ciebie przy szybie wentylacyjnym. Uruchom windę (baterię znajdziesz w skrzynce). Po skrzyniach wespnij się na krawędź i sprawdź co jest w skrzynce. Zjedź po pochyłości, zabierz mapę ze ściany i idź w lewo, wejdź na ciężarówkę wiszącą nad przepaścią i przeskocz na druga stronę. Za siatką jest kolejna skrzynka. Znajdź drabinę i wejdź po niej, rozwal stojące na górze beczki i zabierz ze skrzynki magazynek do karabinu. Teraz wróć znów na dół i za siatkę i wejdź po następnej drabinie na górę, potem w prawo, wespnij się wyżej i po rurze (ostrożnie) przejdź na drugą stronę (na szczycie wieży jest kolejna skrzynka). Teraz jeszcze przeskocz dwie rozpadliny i gotowe. Zostaje przejście pomiędzy łopatami wentylatora (bułka z masłem) i po chwili jesteście już w bazie.

SECTION B

Wejdź do pomieszczenia, przy którym jesteś, zabierz mapę i dwie notatki (na ścianie i koło Rogera). Wleź do otworu wentylacyjnego, na jego końcu znajdziesz kolejne "Recovery Unit". Wyjdź z pomieszczenia idź w prawo, omiń płomienie i wejdź na skrzynie po lewej stronie korytarza, z nich wskocz na rozbity wagon i otwórz skrzynkę, dalej po drabince na gzyms (weź kolejne Recovery Unit) i po gzymsie do końca, spróbuj otworzyć drzwi z czerwonym światełkiem nad nimi. Nie udało się. Wróć do Rogera (po drodze otwórz kolejną skrzynkę, a następnie rozwal drewnianą skrzynię, stojącą na stalowej na lewo od kolejki). Pogadaj z nim a otworzy zamknięte drzwi. Wyjdź z powrotem na korytarz, po prawej znajdziesz drzwi do pomieszczenia, w którym możesz zasejwować grę. Zużywa to dwie jednostki energii. Teraz możesz iść do drzwi na końcu korytarza.

SECTION A

Zobaczysz małego, paskudnego potwora. Wygląda jak przerośnięta, zmutowana kijanka i jest dość niebezpieczny ale tylko gdy ma kumpli za sobą. A nazywa się Hydra. Nie marnuj na nie amunicji, rozwalaj je nożem jak już musisz, a jak możesz to je omijaj. Uwaga, chowają się w drewnianych skrzyniach wiec nie rozwalaj każdej, którą napotkasz. Zejdź na dół, wejdź na podest po lewej i zabierz leżącą tam notatkę. Wejdź za siatkę i rozwal stojącą najwyżej drewnianą skrzynię. Teraz zabij dwie paskudy, a z rozwalonej skrzyni zabierz kolejne Recovery Unit. Wejdź wyżej, po krawędzi przedostań się dalej, na końcu znajdziesz kolejną notatkę. Zejdź po drabince i wejdź na gzyms po drugiej stronie, w drewnianej skrzyni (bliżej ściany) znajdziesz magazynek do karabinu. Teraz podejdź do kolejki (za nią jest kolejna notatka) i wskocz do basenu. Znajdziesz tam Booster Shot. Wyjdź z basenu, za siatką zobaczysz Hydry objadające jakieś zwłoki, odgoń je. Podnieś notatkę, teraz rozwal kłódkę na furtce i wejdź. Zabierz Recovery Unit i wejdź po schodach, uruchom urządzenie i patrz co się dzieje. Suwnica przesunęła kolejkę, ale na razie zostawmy to. Idź tam gdzie poprzednio parkowała suwnica. Wejdź do kanału odpływowego, a znajdziesz tam kilka bardzo przydatnych przedmiotów. Wyjdź na górę, po prawej stoi kilka skrzyń i kręci się kilka paskud. Znajdziesz tam kolejne Recovery Unit, a w wodzie leży następna notatka. Możesz teraz zająć się najważniejszą sprawą. Wejdź na skrzynię stojącą na suwnicy i przeskocz na kontener. Teraz do otworu wentylacyjnego i do pomieszczenia z generatorami prądu. Załatw łażące w środku trzy Hydry. Teraz rozwal drewniane skrzynki blokujące dostęp do drzwi. Koło nich wisi kolejna notatka. Uruchom generator prądu, opuść pomieszczenie i wracaj do swego kumpla. Jako, że znów jest zasilanie, to w korytarzu działają automatyczne działka. Wejdź na gzyms po prawej i przebiegnij na druga stronę. Zacznie się krótka scenka, z której dowiesz się kilku ciekawych rzeczy i poznasz jak niebezpieczne potrafią być Hydry. Zbierz magazynek do karabinu, ucieknij pełzaczom i dawaj na drugą stronę mostu. Niech ci nawet do głowy nie przyjdzie strzelanie do skrzyń, możesz to przypłacić zdrowiem. Wejdź w drzwi po lewej. To jest ambulatorium.

SECTION C

Jest tu pewna bardzo ważna maszyna: MTS, leczy ona zakażenie wywołane przez kontakt z potworami i obrażenia. Jej zastosowanie jest proste. Trzeba mieć MTS Vaccine i użyć go po podejściu do maszyny. Jedno zastrzeżenie - Vaccine nie jest zbyt często spotykanym specyfikiem więc dawkuj je sobie rozważnie. Jest tu także inne przydatne urządzenie: ładowarka baterii. W bocznym pomieszczeniu jest Vaccine i "bankomat" z amunicją. Pozwala on na napełnienie magazynków do pełna. Zasejwuj grę, naładuj baterie i wejdź do szybu wentylacyjnego. Po lewej znajdziesz Vaccine, za rogiem na ścianie po lewej wisi kolejna notatka. Podejdź do przełącznika na lewej ścianie i skup się. Po naciśnięciu biegnij do drabiny po prawej i wchodź na górę. Jak nie zdążysz, to zostaniesz zmiażdżony przez nadjeżdżający wagon kolejki. Na górze znajdziesz kolejna notatkę i mapę. Zejdź na dół i przejdź przez dziurę, którą wybił wagon. Rozwal ostatnia skrzynię i weź Recovery Unit. Wejdź na podwyższenie i z pomiędzy metalowych skrzyń zabierz Dog Tag 5. Podejdź do drzwi, użyj baterii i przejdź na drugą stronę.

UNDERGROUND STORAGE \ Riv 1

Rozwal atakujące Hydry i przebiegnij do drzwi po drugiej stronie. Panienka w kombinezonie napisze na szybie kod do komputera. Jest napisany wspak, więc dla pewności podam ci go normalnie: 51204791. Teraz rozwal Hydry, rozbij skrzynie i pozbieraj wszystko co znajdziesz. Aby dostać się do klatki musisz stanąć przy drzwiach wejściowych i rozwalić celnym strzałem kłódkę. Wejdź też po drabinie na wieżę na środku pomieszczenia i zabierz Recovery Unit B. Udaj się do drzwi nad którymi pali się zielona lampa. Zabierz mapę i notatkę oraz włącz zielony przycisk. Wróć do głównego pomieszczenia. Wejdź po pochylni na górę (drzwi na wprost prowadzą do windy) i idź do drzwi po prawej, stań przy drzwiach i strzel w najdalszą beczkę, to zabije Hydry czające się w skrzyni. Ze skrzynki zabierz Shotgun Shells i idź do następnego korytarza. Musisz teraz być bardzo ostrożny. Jest tu ciemno, że oko wykol i kręcą się Hydry. Na szczęście masz latarkę przy karabinie, ale możesz jej używać tylko gdy stoisz. Badaj drogę przed sobą i podążaj naprzód rozwalając wszystkie Hydry, które wejdą ci w drogę. Za następnymi drzwiami. Przeskocz przez wyrwę w pomoście i idź do końca. O Hydrach chyba nie muszę ci przypominać i tak są wszędzie.

CONTROL TOWER

Rozwal skrzynkę po lewej. Teraz idź w lewo, za rogiem jest amunicja. Przejdź po rurze na drugą stronę. Rozwal skrzynię i przejdź pod zwisającymi kablami (uważaj, bo mogą cię porazić prądem). Znajdziesz tu Vaccine. Wejdź do środka przeszukaj pomieszczenie. Na komputerze wpisz kod, który podała ci dziewczyna, zasejwuj grę i wyjdź. Wejdź po drabince na pomieszczenie i wskocz na pomost, zabierz Vaccine i wróć na dół. Przy barierce znajdziesz Dog Tag 4. Stań na małym podwyższeniu z zielonymi lampkami i podskocz, przedostań się na drugą stronę (musisz się rozbujać i skoczyć). Wracaj teraz do pomieszczenia z windą.

UNDERGROUND STORAGE

Zejdź na dół i idź do drzwi, na których dziewczyna napisała kod. Spotkasz tu ją i dowiesz się więcej o zaistniałej sytuacji. Dostaniesz od niej Alpha Key Card, a w pomieszczeniu znajdziesz Shotgun Unit, Shotgun Shells i Zomm Scope. Zainstaluj to co znalazłeś na swoim karabinie. Teraz wyjdź z laboratorium. Podejdź do podnośnika i uruchom go. Teraz idź w drugi koniec pomieszczenia i wciśnij przycisk. Podniesie się platforma i wylezie mnóstwo Hydr. Udaj się znów do mrocznego korytarza i wejdź po drabinie (jest mniej więcej w połowie drogi). Drzwi otwórz znalezioną kartą. Znajdziesz tam Booster Shot i trochę amunicji do shotguna. Wróć do windy i ... Czeka cię dość trudna (lub łatwa) walka: zaatakuje cię wielki mutant (jakoś tak trochę podobny do Tyranta z RE). Niestety nie jest sam, towarzyszy mu kilka Hydr i one stanowią tu problem. Sposób jest taki, zbiegnij do połowy rampy w dół i rozwal Hydry. Mutant nie pójdzie za tobą tylko usiądzie i będzie czekał, a że jest niewrażliwy na ogień, to nic mu nie zrobisz. Jak już zostanie sam to wejdź na górę i biegnij w jeden z końców podestu, uruchom celowanie w pierwszej osobie i celuj w świecące jądro na prawym barku potwora. Gdy się zbliży omiń go, biegnij na drugi koniec i powtarzaj operację aż do skutku. (można też wykorzystać beczki, gdy do którejś się zbliży to strzelaj w nią - może zaoszczędzisz dużo amunicji i rozwalisz go jedną kulką?). Z kałuży podnieś Dog Tag 1 i wsiądź do windy.

FRONT OF COMPOUND

W pierwszej skrzyni po prawej znajdziesz Recovery Unit, wejdź w jedyne drzwi. Spotkasz tu pewnego dziennikarzynę i trochę naruszysz wolność prasy i wypowiedzi. Możesz tu załadować broń i zasejwować grę. Zabierz notatkę i otwórz bramę. Idź w prawo, za rogiem znajdziesz mapę. Idź za następny róg i wejdź do magazynu. Znajdziesz tu kurtkę, łom i notatkę, doładuje też baterie. Wróć do miejsca gdzie znalazłeś mapę i wejdź po drabinie. Koło beczek znajdziesz Dog Tags 12. Za mostem znajdziesz notatkę, zbadaj zwłoki, odpowiedz Yes na pytanie czy zużyć baterie i uciekaj do drabiny. Zawali się cała konstrukcja. Po akcji idź i naładuj baterie a potem wracaj na górę i idź w prawo, zejdź po schodach. Weź zbiornik z paliwem do miotacza płomieni, na dole ostrożnie podejdź do działka i przetnij kabel zasilający. Teraz zbadaj skrzynkę, a znajdziesz Booster Shoot. Wróć do miejsca gdzie odpalałeś bombę i mostem utworzonym ze zwalonej konstrukcji przejdź na drugą stronę. Po lewej znajdziesz Flamethrower Unit, w kolejnej skrzynce jest paliwo. Będzie ci teraz bardzo potrzebna ta zabawka. Kręcą się tutaj dwie wielkie i niebezpieczne bestie. Spróbuj walczyć tylko z jedną na raz. Musisz używać miotacza płomieni na bliskim dystansie i staraj się celować w we wrażliwe jądro na karku bydlaka. Bądź gotów użyć kilku leczących specyfików, bo to silne potwory. Gdy zbiorą kilka obrażeń, to włączają sobie niewidzialność, co bardzo utrudnia celowanie. W jednej ze skrzyń znajdziesz Vaccine, a w ciężarówce Ultimate Launcher A. Niestety - aby bawić się tą bronią musisz mieć także część B i C, a do tego jeszcze bardzo daleko. Z kolejnej skrzynki zabierz rozkaz od dowódcy i wejdź po schodach i drabince. Na wprost jest pułapka laserowa jedynym sposobem jest unieszkodliwienie jej nożem. Podejdź blisko i spróbuj ją dezaktywować (wystarczy przeciąć promień lasera ostrzem noża). Wejdź po drabinie przeskocz dziurę i zejdź po dwóch kolejnych drabinach. Przetnij kabel od działka i wejdź w drzwi za rogiem. Jest tu save point i dwie notatki. Otwórz właz za pomocą łomu i zejdź na dół.

UNDERGROUND WATER FILTRATION

Zeskocz poziom niżej i przejdź gzymsem po lewej aby ominąć laserowe pułapki. Koło drabiny znajdziesz Dog Tags 11. Wejdź na górę, rozwal mutanta z odległości (użyj lunety) strzelając w jądro na barku. Zauważysz duże nietoperze latające pod sufitem, to nowy rodzaj potwora - Nightstalker. Teraz po podwieszonych drabinach przedostań się na środek pomieszczenia. Uważaj na kałuże dziwnie mieniącej się wody. Po obejrzeniu kolejnej scenki, weź notkę i odkręć zawór. Wróć do drabiny, po której tu zszedłeś i wejdź w drzwi. Zejdź do wody i znajdź skrzynkę. Teraz na górę po schodach. Na platformie znajdziesz Recovery Unit. Dawaj na górę po drabinie. Wyjdź z klatki i zabierz kolejny rozkaz. Z płomieni nadbiegnie mutant. Omiń płomienie po prawej i za nimi znajdziesz przycisk włączający zraszanie. Teraz wejdź po drabinie na podwyższenie po lewej i zwieszając się z siatki pod sufitem przedostań się do skrzynki na zerwanym pomoście. Teraz rozwal mutanta. Zejdź na dół, zabierz notatkę, przyciskiem na ścianie uruchom podnośnik. Zabierz Recovery Unit i zejdź włazem w podłodze. Znów jesteś w sali z Nightstalkerami, tym razem musisz je wykończyć. Do dołu, przeskocz wyrwę w podłodze. Zepsuj dziełko i wskocz na podwieszoną drabinę. Teraz aż do końca, przeskocz na drabinę na wprost ciebie. Na górze rozwal zmutowane działko i zabierz gadżety. Zeskocz na pomost gdzie zaczynałeś tą wizytę. Powtórz drogę ale tym razem przeskocz na drabinę po prawej (z trzeciego szczebla od końca). Zejdź kawałek w dół i powtórz manewr z przeskakiwaniem na drabinę. Dojdź do pomostu i po dwóch drabinach dojdziesz do punktu zbiórki.

B WING

Skieruj się do schodów, wyłącz pułapkę laserową i idź w górę. Zabierz notatkę ze ściany i wejdź w napotkane drzwi. Znalazłeś swych kamratów z sił specjalnych. Po obejrzeniu scenki zbierz wszystkie notatki, uzupełnij amunicję, zabierz Recovery Unit, zasejwuj grę i naładuj baterie. Wyjdź i zabierz notatkę ze ściany. Wejdź do sali rozrywkowej. Na końcu baru jest Vaccine. Porozmawiaj z kobietą przy barze. Wyjdź z pomieszczenia i idź po schodach na samą górę. Zignoruj strzelaninę i wejdź pod schody, wyłącz pułapkę i rozwal skrzynki. Znajdziesz amunicję do shotguna, za zakrętem znów pułapki (uważaj, perspektywa utrudnia orientację). Na końcu znajdziesz paliwo do miotacza płomieni, magazynek do karabinu i Dog Tag 9. Wróć do schodów i wejdź na nie. Zobaczysz chłopaków strzelających do mutanta siedzącego na wieży z wodą. Zejdź na dół i pomóż im go zestrzelić. Po scence znajdziesz się znów w kantynie. Masz teraz wykrywacz odznak żołnierzy (zamontuj go) i kluczyki do pojazdu śnieżnego. Zasejwuj grę i uzupełnij amunicję. Idź do drzwi na dole klatki schodowej. Za nimi siedzą dwa mutanty. Jeden tuż za drzwiami, a drugi po prawej (tam gdzie włącznik zraszacza). Po rozwaleniu potworów podejdź do pojazdu śnieżnego (po lewej) i otwórz go kluczem, który dostałeś od dziewczyny przy barze. Ze środka zabierz: nową baterię (teraz mieści aż 18 jednostek energii), Vaccine i Recovery Unit. Możesz teraz wrócić na górę i się podleczyć, zasejwować grę i ruszać dalej. Wróć do drabiny prowadzącej do Filtration Plant i zejdź na dół. Idź w prawo, omiń działko, dezaktywuj dwie laserowe pułapki, zabierz notkę ze ściany i otwórz drzwi (zużyje to aż 16 jednostek energii). W korytarzu dezaktywuj następną pułapkę i wsiądź do windy.

SECTION D

Na dole po lewej jest nowy przeciwnik, zmutowany pies. Za rogiem po prawej jest jeszcze jeden. Przetnij kabel od działka. Zbierz notatkę. W następnym pomieszczeniu: pies po prawej, kałuże, purpurowa gąbka atakuje kolcami (zestrzel niebieskie jajko). Działko na ścianie, kolejny pies po lewej za wagonem i Dog Tag 6 przy schodach. Na schodach kolejne dwa pieski. Przyjemnie, przyjemnie. Za drzwiami jeden piesek na wprost (na kontenerach), drugi po lewej. Rozwal niebieskie jajka. Za kontenerem jest Dog Tag 7. Wejdź po schodach na górę, rozwal dwa psy. Zbierz obie notatki i wróć na dół. Idź w prawo. W skrzynce jest Vaccine. Wejdź w drzwi. Znajdziesz urządzenie zwane Special Interception Unit, pozwala ono na automatyczne lockowanie się broni na celu w trybie first person. Wyjdź i utoruj sobie nożem drogę przez czerwoną "pajęczynę" w głąb korytarza. Na końcu jest zmutowane działko i pies. Wskocz do otworu wentylacyjnego, na końcu znajdziesz Recovery Unit. Wróć teraz do pomieszczenia ze schodami i wejdź w szyb wentylacyjny na górze. Na wprost jest paliwo do miotacza płomieni. Wróć, skręć w lewo i w prawo. Na końcu znajdziesz Dog Tag 13. Wróć do poprzedniej odnogi i skręć w nią. W tym pomieszczeniu znajdziesz amunicję do wyrzutni rakiet. Odblokuj drzwi i wskocz do kolejnego otworu. Czołgaj się do końca. W tym pomieszczeniu znajdziesz: notatkę, Metal Plate 2 i Dog Tag 3. Wróć szybem do poprzedniego pokoju. Wyjdź z niego, skręć w prawo i w tym pomieszczeniu wejdź po schodach na górę i korytarzem w prawo. Odblokuj drzwi i wejdź.

UNDERGROUND STORAGE

Trochę się tu pozmieniało. Na dole czeka kolejny przeciwnik: zmutowani strzelcy. Są drażliwi ale niezbyt celni, przemieszczaj się po pomoście i używając celownika optycznego załatw obu. Po załatwieniu ich zeskocz na dół i pogadaj z rannym żołnierzem. Dostaniesz od niego Metal Plate 1. Idź do drzwi na których na początku dziewczyna napisała ci kod (ale to było dawno!). Wsiądź do windy. Na dole skręć w prawo i wejdź w drzwi. Jest tu save point. Zbierz notatki i mapę. Wróć na korytarz, teraz uważaj: jest tu kilka Hydr i mutant. Załatw co trzeba i wejdź w najbliższe drzwi. Kolejne dwa mutanty, jeden po prawej i drugi na samym końcu korytarza. Najbliższe drzwi to MTS, w następnych jest ładowarka baterii. W ostatnim pomieszczeniu pod sufitem jest coś co rodzi Hydry. Rozwal to strzelając jądro. Pod tym czymś jest konsoleta, naciśnij guzik. Jest tu także notatka. Wróć na główny korytarz. Idź do drzwi, które odblokowałeś. Uważaj - tuż za zakrętem jest pułapka laserowa. W tym korytarzu są dwa działka na prawej ścianie. Przetnij kable i wejdź do otworu wentylacyjnego pod drugim działkiem. W następnym korytarzu znów są dwa działka, na nieszczęście kryją się wzajemnie. Za drzwiami na końcu jest kilka Hydr i mutant. Załatw Hydry, wejdź na pudła po lewej i stamtąd zdejmij mutanta. Weź Recovery Unit i Vaccine i idź do pokoju na górze. Weź notatkę i uruchom detonatory przyciskiem na konsolecie. Wróć teraz do miejsca gdzie po raz pierwszy widziałeś strzelających mutantów i wejdź w drzwi, którymi dostałeś się do pomieszczenia (pamiętasz jak uruchamiałeś podnośnik? właśnie po nim dostaniesz się na górę). Znów musisz wyciąć sobie drogę w czerwonej "pajęczynie". Wejdź do pomieszczenia na końcu.

RESEARCH LVL 2 SECURITY

Znajdziesz tu Dog Tag 10, wsiądź do windy. Zamontuj Tactical Grip i uruchom go tak aby latarka działała. Zjedź na dół i załatw mutanta oraz Hydrę, to pomieszczenie wygląda identycznie jak to w poprzednim laboratorium. Wejdź w drzwi po prawej, mapa i save point. Wyjdź na korytarz, za rogiem jest kolejny mutant. Wejdź do pomieszczenia naprzeciw pokoju z save pointem. Przeciwników jest sporo: kilka Hydr, nietoperz. Rozwal skrzynki i załatw świństwo wypluwające Hydry. Pozbieraj to co tu znajdziesz (między innymi Nightvision Unit pozwalające widzieć w ciemnościach, lepsza jest jednak zwykła latarka). Słyszysz to walenie w drzwi, to mutant, wypuść go i rozwal. W środku znów spotkasz dziennikarza, (choć to trochę podejrzane, w jednym pokoju z mutantem?). Zabierz notatkę i wyjdź. Przyciskiem po prawej stronie otwórz drzwi w głębi korytarza i skieruj się tam. Dezaktywuj pułapkę i zbierz notatkę. Następny korytarz jest pod prądem. Musisz go przejść zwieszając się z siatki pod sufitem. Najpierw jednak załatw przeszkadzające ci pełzacze. Teraz poczekaj na krótka przerwę w wyładowaniach i biegnij do drugiego podwyższenia po lewej. Tam wespnij się na kratę. Spokojne przedostań się do rogu, teraz włącz celowanie (komandos zwiesi się na uprzęży) i rozwal kolejne Hydry. W następnym pomieszczeniu jest znów milutki zestaw potworków (mutant, nietoperek i pełzacze). Wejdź na górę i zrób co masz zrobić, naładuje też baterie. Dostań się do otworu wentylacyjnego. Po prawej znajdziesz naboje do shotguna. Idź w drugą stronę i zejdź na sam dół po drabince przy ścianie. Zbierz to co tam znajdziesz i wracaj na górę. Teraz czeka cię długa droga do miejsca, gdzie spotkałeś się ze swoim zespołem (podłoga w korytarzu nie jest już pod prądem). Myślę jednak, że spokojnie trafisz.

B WING

Niespodzianka, przy wejściu znajdziesz kobietę niedawno poznaną w barze. Niestety z pogawędki nici, nie żyje. Zdobędziesz za to Beta Key Card. Wejdź do środka, porozmawiaj z dziewczyną i uzupełnij amunicję, podlecz się, zasejwuj grę i uzupełnij baterię. Teraz musisz dotrzeć aż do windy, w której po raz pierwszy pojawił się mutant. Wyjedź na powierzchnię i idź do warsztatu gdzie znalazłeś kurtkę. Otwórz właz i zejdź na dół. Wejdź do kanału wentylacyjnego. W odnodze znajdziesz paliwo do miotacza płomieni. Podążaj dalej. W pomieszczeniu na końcu zabij pełzacze. Uzupełnij amunicję, sprawdź skrzynkę i wyjdź przez drzwi na górze. Jesteś znów w Filtration Plant. Zbierz wszystko co znajdziesz. Wracaj na górę i do magazynu. Teraz będzie powrót do przeszłości, wyjdź z magazynu tymi drzwiami, przez które po raz pierwszy tu wszedłeś. Uważaj jest tu sporo przeciwników, na szczęście są głupi więc można ich w miarę łatwo załatwić. Pierwszego strzelającego mutanta załatw stojąc na kontenerach po lewej stronie peronu. Do drugiego musisz zejść na tory, schowaj się za skrzynią i rozwal go z dystansu (kręci się koło wagonu). Za wyrwą w ścianie jest zmutowane działko a dalej po prawej kręci się jeszcze jeden zmutowany strzelec. Dalej jeszcze tylko kilka Hydr i już jesteś prawie w domu. Wejdź do dobrze znanego ambulatorium i uzupełnij swoje siły. Teraz skieruj się na most.

SECTION B

Nad mostem krążą nietoperze, dalej są zmutowani strzelcy, staraj się nie prowokować wszystkich naraz, rozwalaj ich po kolei. W tunelu prowadzącym do Section A są dwa zmutowane działka i kolejny strzelec. Załatwiłeś ich? No to teraz zasejwuj grę. Idź do końca tunelu i wejdź w drzwi na końcu. Trochę się tu pozmieniało. Wszystko jest obrośnięte organicznymi strukturami obcych. Rób tak: najpierw zajmij się eksterminacją wszystkich niebezpiecznych rzeczy, które się tu mieszczą. Najpierw "poduszka" potem zmutowane działko, rozwal też wylęgarnie Hydr (jest ich tu kilka, wysoko pod sufitem) i je same. Na razie nie wchodź na pomost po lewej stronie sali. Wykonaj eksterminację i przygotuj się psychicznie do walki z pierwszym bossem. Teraz wejdź na pomost, zbierz Recovery Unit (będzie ci potrzebne), Rozwal stąd "poduszki" po drugiej stronie. Teraz zeskocz tam. Z sufitu opuści się wielki potwór. Jak tylko skończy się scenka podnieś leżący po prawej stronie granatnik i zamontuj go pod karabinem. Potwór nie jest ruchliwy ale jego macka tak i na dokładkę bardzo utrudnia ona celowanie w słaby punkt. Jest on umieszczony pod miejscem, z którego macka wyrasta. Musisz być w ruchu i zatrzymywać się tylko na szybkie celowanie i strzał z granatnika. Przed atakiem maczugowatej macki można się schronić stojąc przy ścianie tuż koło słabego punktu bossa. Nie jest tam jednak bezpiecznie, jak za długo będziesz tam stał to stwór rozpyli zielony toksyczny płyn. Po uciążliwej i raczej monotonnej walce boss zostanie pokonany. Zanim pójdziesz do drzwi wejdź po stercie skrzyń na gzyms i dalej na zarośniętą skrzynię (ostrożnie. upadek jest bolesny). Wszystko to po to, żeby zdobyć paliwo do miotacza płomieni. Wróć na dół i odblokuj drzwi. Ze środka zabierz Train Key, zasejwuj grę, przeczytaj notatkę i weź mapę. Wróć do pociągu i podejdź do drzwiczek z czerwonymi światełkami. Wejdź do menu i stamtąd użyj Train Key.

POWER PLANT

Jedno jest pewne, Dennis nie umie kierować pociągiem. Zabierz notatkę z jednej ze skrzyń i wejdź po metalowej skrzyni na górę. Zepsuj automatyczne działko i weź Climbing Spikes ze skrzynki. Zabierz notatkę z kolejnej skrzynki i podejdź do ściany. Po scence zbierz Dog Tag 2 i zacznij wspinać się na lodową ścianę. Z jaskini w połowie drogi zbierz Ultimate Launcher Missile i dawaj wyżej. Ale ostrożnie, upadek z tej wysokości jest śmiertelny. Musisz bardzo powoli i ostrożnie przekroczyć krawędź, komandos spadnie i złapie się krawędzi. Wspinaj się dalej. Po scence z majorem dostaniesz od niego Fully Auto Parts, który pozwala prowadzić ciągły ogień z karabinu. Idź do drzwi po lewej, za murkiem znajdziesz Booster Shot. Wróć i zabierz Recovery Unit z kolejnej skrzynki. Idź wzdłuż ściany i zepsuj wszystkie działka. Dalej kręcą się dwa znane już ci potwory. To te, które nie boją się zimna, a za to ognia. Znasz już na nie sposób. W skrzynkach znajdziesz paliwo i Recovery Unit. Jeżeli masz ochotę dla amunicji do shotguna i Booster Shot jeszcze raz się wspinać to zjedź po pochyłości i zbierz te przedmioty. Tak czy inaczej i tak musisz wejść do samolotu. Na dole spotkasz zmutowanego strzelca. Zabierz notatkę ze skrzynki i idź dalej, weź naboje do shotguna. Wejdź w drzwi po lewej i zasejwuj grę, naładuje też baterie. Wróć pod pochylnię i wejdź na skrzynie. Na górze załatw kolejnego strzelca, rozwal skrzynkę aby zdobyć Recovery Unit i przeskocz na drugą stronę, uzupełnij amunicję i ze skrzynki zabierz Gary's Bomb. Powrót na powierzchnię jest trochę udziwniony. Musisz wejść na skrzynie wiszącą nad przesmykiem, przeskoczyć na kolejną na wprost, potem skoczyć na tą po lewej i wejść na kolejne, potem na środkową skrzynię (zabierz amunicję do granatnika) i dalej skok w kierunku wyjścia. Po scence idź do windy koło miejsca gdzie spotkałeś majora, załóż granatnik i wjedź na górę. Tego gościa już znasz, a jak ostatnio przechodziłeś przez most gdzie zginął na początku gry to jego zmutowanych zwłok tam nie było. Właśnie znów się pojawił i jest trochę mocniejszy niż był. Ma trochę broni więc uważaj, po pierwsze musisz pozbyć się beczek, które przeszkadzają w ruchu i eksplodują gdy były kumpel w ciebie strzela. Drugie zadanie to nie dać się trafić, biegaj, wspinaj się na podwyższenia (na końcu tego po lewej znajdziesz Recovery Unit). Trzecie to załatwić palanta, ma on trochę słabych punktów więc nie jest bardzo ciężko go trafić. Po walce zostanie ci pamiątka - Roger's Knife. Nieopodal znajdziesz Dog Tag 14. Podejdź do krawędzi platformy naprzeciw miejsca gdzie leży major, po chwili będziesz mógł przejść na drugą stronę. Podnieś Dog Tag 15 (koło dźwigu), wejdź do sterowni i zabierz notatkę i Recovery Unit. Uruchom dźwig za pomocą przełącznika. Major opuści się na dół w celu dokończenia misji i żywota. Po scence będziesz miał Program Disk. Podnieś tez przedmiot, który major ci rzucił - Pulley Harness pozwala zjeżdżać po kablach, przyda się już za chwilę. Podejdź do dźwigu i rozpocznij zjazd na dół, po długiej scence znajdziesz się z powrotem w miejscu rozpoczęcia całej gry.

REAR OF COMPOUND

Przedostań się do wentylatora i powtórz manewr z przechodzeniem miedzy łopatami. Jesteś na dole, ale zmutowani strzelcy i nietoperze są tu także. Rozwal ich lub ucieknij do save pointu po drugiej stronie mostu. Po wykonaniu odpowiednich czynności skieruj swe kroki do Underground Storage Area. Po drodze napotkasz tych samych przeciwników, których z takim trudem rozwalałeś ostatnio. Dla oszczędzenia nerwów radzę ich ominąć, w magazynie też są przeciwnicy. Wejdź po podnośniku na podest i udaj się do drzwi w rogu pomieszczenia. W znajomej już lokacji znów są pieski. Teraz idź do Underground Filtration Plant. Rozwal po drodze kolejne pieski. Jak będziesz na miejscu to wejdź na platformę po lewej (przed purpurową narośla), rozwal nietoperza i zjedź po kablu do drzwi. Znajdziesz tu kolejną fajną zabawkę, sześciostrzałowy granatnik. Pozbieraj pozostałe rzeczy i wyjdź. Teraz czeka cię długi, ale bezpieczny objazd całego kompleksu. Zeskocz na platformę poniżej, dostań się do wejścia, którym po raz pierwszy się tu zjawiłeś. Po drabinie na górę, teraz długa droga do zwalonej wieży, dalej do magazynu i znów do Filtration Plant. Teraz na górę do Residential Area. Zasejwuj grę i idź na dach. Wejdź na skrzynkę po prawej od wejścia i na siatkę, po krawędzi siatki za rurami przejdź do wieży, zbierz Booster Shot i zjedź po linie. Zabierz zawartość skrzynek, przy ostatniej zeskocz na niższy poziom i wracaj na dół, teraz musisz się dostać z powrotem do Undergroun Storage Area. Na miejscu wejdź w drzwi na prawo od windy. Zabiłeś wszystkie Hydry w ciemnym korytarzu, prawda? Jak już dojdziesz do Control Tower, to możesz załatwić tu wszystkich przeciwników lub ich ominąć. Zeskocz na dół i idź do drzwi po prawej.

MAXIMUM SECURITY LOADING BAY

Stoisz przed ścianą wody, przeczytaj instrukcję obsługi i zrób odwrotnie niż nakazuje. Uruchom urządzenie po prawej i zobacz skąd wydobywają się bąbelki. Teraz wbiegnij w ścianę wody i mocnym cięciem noża przetnij rurę. Woda zamarznie. Rozbij lód i przed schodami zbierz naboje do shotguna. Wejdź w drzwi po lewej. W następnym pomieszczeniu zbierz obie notatki i mapę. Zejdź na dół po schodach zbierz mapę, uzupełnij amunicję, podlecz się, zapisz grę i naładuj baterie. Wróć na górę i wyjdź z laboratorium drugimi drzwiami. Zejdź na sam dół (przełącz kierunek działania schodów), przy ścianie po lewej jest drabina, na górze znajdziesz Vaccine. Wróć na dół i zeskocz do kanału wokół silosu z finałową kreaturą. Wejdź po drabinie, zabierz notatkę, po kolejnej drabinie dostaniesz się w okolice Recovery Unit, aby ją zdobyć musisz opuścić się z podwyższenia. Zeskocz na dół i wejdź do urządzenia z konsoletą sterującą. Obejrzyj scenkę (czy zawsze musi być jakiś szalony naukowiec?). Po scence będziesz miał trochę strzelania. Kilka potworów przeszkadzać ci będzie podczas drogi na górę. Zbieraj co się da. Teraz wróć to korytarza z czerwoną siecią. Rozwalaj wszystko co wlezie pod lufę. Odblokuj drzwi na końcu, weź Recovery Unit B i ostatnią część Ultimate Launchera! Wróć do save pointu i uzupełnij baterię. Teraz wracaj do Control Tower. Wywalcz sobie drogę do Underground Storage Area i wejdź w drzwi po prawej od wejścia do laboratorium. Wyjdź drugimi drzwiami.

SECRET NAVAL PORT

Zejdź po drabince, zabierz notatkę, rozwal strzelca i nietoperka. Zejdź po kolejnej drabince, zabierz Ultimate Launcher Missile, rozwal "poduchy". Wejdź na kontenery i zabierz: dwa magazynki do karabinu i Recovery Unit. Rozwal skrzynki, popsuj działka. Z dystansu rozwal beczki, za nimi znajdziesz Dog Tag 8. Zbierz notatkę ze ściany, rozbrój pułapkę laserową i zbierz pozostałe przedmioty. Wejdź po drabince (po lewej, za pułapką) i zabierz notatkę. Udaj się w kierunku kumpla z oddziału i przygotuj się na końcowe chwile gry.

LCAC

Jesteś na poduszkowcu, zabierz notatkę ze ściany i Vaccine z podłogi, wyjdź ze sterówki. Zapamiętaj drzwi naprzeciw ciebie. To jest ostatni punkt, do którego masz się udać. Przeszukaj cały pokład, znajdziesz trochę lekarstw, sprzętu i notatki. Jak już będziesz gotowy udaj się do ostatnich (sic!) drzwi. Zasejwuj grę i wyjdź na zewnątrz. Origin atakuje! Jest wielką "krewetką", która pływa po bokach i za poduszkowcem. Musisz zbadać gdzie woli przebywać. Jeżeli za, to użyj podwójnego działa na Hummerze. Jeżeli po bokach, to użyj działka na pokładzie (wejdź na pomost nad rufą i po lince przedostań się do niego). Uważaj - działko może się przegrzać. Potwór pluje bąblami, musisz je zestrzelić zanim w ciebie trafią. Wypuszcza też olbrzymie ilości przerośniętej odmiany Hydr. Po kilku (nastu) trafieniach boss zdecyduje się stanąć do walki bezpośredniej. Wskoczy na pokład, jeżeli jesteś przy karabinie maszynowym to z niego strzelaj do przeciwnika. Jeżeli nie to udaj się tam natychmiast. Jeżeli przegrzejesz działko, to strzelaj z najcięższego sprzętu jaki masz na wyposażeniu. Po następnych kilku celnych trafieniach przechodzimy do finału finałów. Potwór przybierze twoją postać (nie jest jednak tak przystojny). W swym strzelaniu jest trochę chaotyczny. Unikaj jego ognia i wejdź na skrzynię, lub podwyższenie. Uzbrój się Ultimate Launchera i nawalaj do niego, pozostałe przy życiu Hydry powinny zginąć od wybuchów. Po kilku celnych trafieniach (twój sobowtór nie jest ruchliwy) z najcięższej broni uda ci się go rozwalić. Tym razem już ostatecznie. ***Ukończyłeś EXTERMINATION. Usiądź w fotelu i obejrzyj grzeczne i bardzo nudne zakończenie. Ostatnie pytanie jest jednak przebojowe i kompletnie mnie rozwaliło: Dennis, what happend to Sonia?***

twisted metal: BLACK™

W TM: BLACK nie ma przebacz, odpuść czy poczekaj. Trzeba być szybkim, zdecydowanym i bezlitosnym. Jeżeli nie będziesz zły do szpiku kości, to przeciwnicy rozszarpią cię na sztuki zanim zdążysz mrugnąć. ***txt: Marcellus***

Sterowanie

Standardowe (Classic) obłożenie klawiszy jest takie:
L1/R1 - zmiana broni poprzednia/następna
L2 - odpal wybraną broń
R2 - karabin maszynowy
Góra/prawa gałka do góry - przyspieszanie (nacisnąć dwa razy aby odpalić turbo, a w przypadku gałki wcisnąć R3)
Dół/prawa gałka w dół - hamowanie, wsteczny
Lewo/Prawo lub lewa gałka - sterowanie
X - zakręt na ręcznym
Trójkąt - widok do tyłu
Kółko - hamulec
Kwadrat - przyspieszanie (dwa razy aby odpalić turbo)

Są jeszcze dwa dodatkowe obłożenia klawiszy
- Run 'n Gun - dobre do szybkich ataków i ucieczek
- Control Freak - maksymalna kontrola
Wybierz sobie to, które najbardziej pasuje do twojego stylu walki i pojazdu.

Podstawowe taktyki

Aby skutecznie walczyć ze sprytnym i niebywale agresywnym przeciwnikiem musisz poznać kilka sztuczek. Tym bardziej, że tu Easy jest jak Hard w większości gier, Normal jest już Very Hard, a trudność Hard to jest kompletna masakra.

- nie istnieje pojęcie "uczciwy pojedynek", atakuj z zaskoczenia, nie wdawaj się w wymianę ognia na bliskim dystansie z większą ilością wrogów, lepiej odpal turbo i zwiewaj. Najlepsza jest taktyka "wal i uciekaj". Jeżeli wybrałeś duży, solidny wóz to możesz taranować przeciwników, jeżeli preferujesz prędkość to trzymaj się od innych z daleka
- nie atakuj grup przeciwników, zwrócą się wszyscy przeciw tobie i masz przerąbane w kilka sekund. Wyławiaj pojedyncze sztuki, jeżeli zauważyłeś że jedna z ofiar jest na wykończeniu i ucieka to goń ją i dobij - niech się nie męczy, jeżeli tego nie zrobisz może wrócić w pełni zdrowia
- jeżeli jakiś upierdliwy przeciwnik wsiądzie ci na ogon, to staraj się go naprowadzić na innego popaprańca, może zainteresuje się nowym celem
- uważnie obserwuj radar, on pierwszy da ci znać że ktoś próbuje zajść cię od tyłu
- zbieraj wszystko co wpadnie ci w oko, lepiej żebyś ty to zebrał niż przeciwnik
- wyjątek od powyższej reguły: nie zbieraj leczących powerupów jeżeli ich nie potrzebujesz, nie używaj także platformy naprawczej jeżeli masz jeszcze dużo życia, nie można ich używać w nieskończoność.
- najważniejszy jest ruch, staraj się nie przebywać zbyt długo w jednym miejscu, nieruchomy cel to łatwy cel, nigdy nie poruszaj się długo po linii prostej, zygzakuj, gwałtownie zawracaj, skręcaj
- najważniejszym manewrem jest zawracanie, staraj się je opanować do perfekcji. Gdy miniesz przeciwnika to od razu zawracaj może uda się go poczęstować jeszcze odrobiną ołowiu
- nie dobijaj przeciwnika potężną bronią, zrób to karabinem lub najprostszą rakietą, może być też specjal - szybko się regeneruje i nie trzeba go zbierać
- masz niewielką szansę na trafienie przeciwnika podczas jazdy po zboczu w górę
- zapamiętuj dokładnie gdzie leżą przydatne powerupy i miejsca, w których możesz się podleczyć

Podstawowe bronie

Karabin maszynowy - standardowa broń. Słaba ale po zebraniu odpowiedniego powerupa (Machine Gun Upgrade) robi się na krótką chwilę naprawdę potężna. Przy zbyt długim strzelaniu przegrzewa się.

Fire - standardowa rakieta. Ma niewielką zdolność śledzenia celu ale jest skuteczna.

Homing - rakieta, która śledzi cel. Nie jest tak mocna jak Fire ale bardzo przydatna.

Power - bardzo potężna rakieta, niestety wcale nie śledzi celu. Trzeba więc odpalać ją tylko wtedy, gdy ma się wroga prosto przed sobą i na dokładkę w niedużej odległości.

Rico - rykoszet. Ciekawa broń - ma zdolność odbijania się od przeszkód, co zwiększa jej moc przy ewentualnym trafieniu w cel. Ale bardzo trudno jest nią trafić. Strzelaj tylko wtedy, gdy masz cel przed sobą lub szansę na trafienie z odbicia (Bank Shot). Po kilku sekundach odbijania się sama wybucha.

Gas Can - beczka z benzyną. Użycie jest w sumie proste ale trafić jest ciężko. Naciskając strzał wysyłasz beczkę w powietrze, powtórne naciśnięcie strzału powoduje upadek i eksplozję w wybranym miejscu. Dobrze sprawuje się jako mina. Jeżeli wstukasz kombinację: Dół, Góra, Dół i naciśniesz fire to zostawisz beczkę za sobą. Możesz ją teraz odpalić ponownie naciskając strzał lub poczekać, aż ktoś na nią wpadnie. Im dłużej beczka leży, tym większej nabiera mocy (choć nie ma w niej wina).

Zawansowane bronie

Zoomy - wysyła 10 zdalnie kierowanych pocisków. Staraj się ją odpalać w jednego przeciwnika (jak trafią wszystkie, to będzie bonus obrażeń) ale możesz też potraktować nią kilku wrogów, jeżeli podczas odpalania namierzysz ich w zasięgu strzału.

Satellite - trudno tą broń wykorzystać, bo przeciwnicy są ruchliwi. Na ziemi pojawia się celownik, jak naciśniesz strzał to w niebo poleci dużo rakiet, możesz je spuścić na cel od razu naciskając ponownie strzał. Możesz też poczekać - jak celownik nabierze czerwonego koloru, to rakiety spadną i spowodują większe obrażenia. Musisz po prostu jak najdłużej utrzymać przeciwnika w celowniku.

Reticle - działa podobnie jak Satellite, tyle, że celownik jest standardowo przed tobą. Jak naciśniesz strzał, to rozpocznie się pięciosekundowe odliczanie. Celownik będzie zmieniał kolor, im dłużej czekasz, tym więcej pocisków poleci na przeciwnika. Musisz jednak je odpalić zanim czas dojdzie do zera, bo stracisz cały atak. Staraj się jak najdłużej trzymać wroga na oku.

Enviromental - to w zasadzie jest i nie jest broń, większość plansz ma specjalny "środowiskowy" atak. Mogą to być pioruny, atakujące helikoptery lub inne rzeczy. Nie wybierasz celu.

Combosy

Po lewej stronie ekranu, na dole jest pomarańczowy pasek. Oznacza on dostępną energię i służy do odpalania różnych rodzajów combosów. Przyciski dla ustawienia Classic.

Skok - L1+R1 - można przeskakiwać miny lub niektóre ataki, pomaga też dostać się w trudno dostępne miejsca.

Zamrażanie - Góra, Dół, Góra - jak sama nazwa wskazuje zatrzymuje na chwilę przeciwnika. Przydatny, gdy chcesz odpalić coś ciężkiego ale trudnego w celowaniu.

Tarcza - Prawo, Prawo, Dół, Dół - na chwilę czyni cię niewrażliwym na ataki, bardzo przydaje się podczas ucieczek i w sytuacjach, gdy masz mało energii.

Niewidzialność - Lewo, Lewo, Dół, Dół - nie trzeba wyjaśniać, przydaje się, gdy chcesz przeprowadzić skuteczny mocny atak z zaskoczenia lub opuścić niemiłe towarzystwo.

Mina - Prawo, Lewo, Dół - zwykła mina jest bardzo słaba.

Strzał w tył - Lewo, Prawo, Dół, strzał - większość broni i speciali można odpalić również do tyłu, co jest przydatne, gdy ktoś wsiądzie ci na ogon.

Inne rzeczy na planszy

Turbo - uzupełnia zużyty pasek turbo (po lewej stronie ekranu, na dole są paski, to ten niebieski), konieczny do przetrwania.

Health - przywraca trochę zdrowia, bardzo cenny.

Repair Station - platforma naprawcza, przywraca całe zdrowie, może być użyta liczbę razy zależną od poziomu trudności, gdy jeszcze działa to pełzają po niej wyładowania elektryczne.

Black Cube - czarna kostka, ukrywa się w bardzo trudnych do odnalezienia miejscach. Odblokowuje ukryte plansze do multiplayera.

Szaleńcy do odkrycia

Charlie Kane & Son w Yellow Jacket
Miejsce ukrycia - na pierwszej planszy (JUNKYARD) widać przelatujący samolot. Musisz wycelować w niego rakietę (Fire lub Homing). Jeżeli uda ci się trafić to samolot zacznie spadać. Rozbije się na najniższym poziomie i otworzy wejście do tunelu. Na jego końcu jest mała sala. Rozwal konsoletę sterującą podnośnikiem (na środku sali). Właśnie odkryłeś Yellow Jacket.

Axel w Two Wheeled Machine
Miejsce ukrycia - na planszy FREEWAY znajduje się plac budowy, w jego tylnej części stoją dwa wielkie dźwigi. Jeden z nich podnosi wielką betonową rurę, ten nas nie interesuje, za to ten drugi tak. Musisz podjechać pod górkę i starać się wycelować w kabinę (nie jest to łatwe, oj nie jest). Odpal rakiety, jeżeli w końcu trafisz to kabina eksploduje, a dźwig obróci się nieco i opuści na ziemię wielką skrzynię. Podjedź do niej i rozbij ją. Właśnie odkryłeś pojazd Axel'a

Cage w Warthog
Miejsce ukrycia - poziom SUBURBS, odszukaj wesołe miasteczko, po lewej na szczycie wzgórz zobaczysz Gas Can, nakieruj się lekko na lewo od niego i ze szczytu wzgórza przeskocz na dach sąsiedniego budynku. Teraz rozwal komórkę na szczycie i przez dziurę dostań się do środka. Rozwal konsoletę, a opuści się Warthog.

Black w Manslaughter
Miejsce ukrycia - level PRISON PASAGE. Gdy statek dobije do brzegu wyjedź z niego po rampie, zawróć i podjedź do kadłuba. Po lewej znajdziesz kilka kontenerów (nad jednym wisi Health). Zniszcz niebieski, to powinno utworzyć rampę, po której dostaniesz się na górę. Teraz strzelaj z karabinu w burtę okrętu, po chwili otworzą się wrota, wjedź do środka i rozwal konsoletę, a odkryjesz Manslaughtera.

Minion
Aby go odkryć musisz przejść tryb Story wszystkimi pozostałymi postaciami (łącznie z ukrytymi).
Potężna i wielka (choć mniejsza niż Manslaughter) cysterna. Ma najmocniejszy pancerz i przepotężny atak specjalny. Special - działo na szczycie pojazdu może strzelać 360 stopni dookoła, jest skuteczne (bardzo) na bliskim dystansie (może zniszczyć przeciwnika jednym strzałem), a równie mocne na większych odległościach. Dodatkowym atakiem jest trzymanie L1+L2+R1+R2 i wstukanie kombinacji Prawo, Lewo, Góra. To spowoduje "zamrożenie" i dobicie przeciwnika.

Oszustwa

Ta część jest przeznaczona dla tych, którzy mają wybitne problemy z przeciwnikami i postanowili trochę "oszukać". Jeżeli nie chcesz ułatwiać i "psuć" sobie gry to natychmiast przestań czytać! Kody należy wstukiwać na ustawieniu Classic!

Niezniszczalność - podczas gry trzymaj L1, L2, R1, R2 i wstukaj Prawo, Lewo, Dół, Góra tak szybko jak potrafisz. Kod zostanie potwierdzony napisem na górze ekranu.

Nieskończona ilość broni - jak wyżej tyle, że kombinacja do wstukania to: Góra, X, Lewo, Kółko.

Jedno trafienie niszczy przeciwnika - jak wyżej, kombinacja: X, X, Góra.

Wymiana broni na zdrowie - jak wyżej, kombinacja: Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko. Tracisz broń, a w zamian przybywa ci trochę życia.

Super Karabin Maszynowy - jak wyżej, kombinacja: X, X, Trójkąt.

God Mode - jak wyżej, kombinacja: Góra, X, Lewo, Kółko. Teraz masz nieskończoną ilość każdej broni, wzmocniony karabin, niezniszczalność, nieskończone Turbo i energię.

TECHNOMAGE

Japoński erpeg stworzony w całości przez Europejczyków? Takie eksperymenty rzadko się udają. Na szczęście jednak TECHNOMAGE to naprawdę świetna gra! Zapraszam do opisu.
txt: FLiK

DWA MIASTA

Kiedy tylko wstaniesz z łóżka i odsłuchasz monolog Melvina przeszukaj szafkę stojącą w jego pokoju. Teraz opuść pomieszczenie i pogadaj z matką. Wyjdź z domu i przeszukaj krzaki za nim, a znajdziesz klucz. Zabierz go i wejdź do mieszkania po prawej. Porozmawiaj z kobietą w środku i zgódź się odnieść książki do biblioteki. Idź teraz do szkoły i porozmawiaj z Salikiem. Obiecaj mu przynieść roślinkę i biegnij do biblioteki. Oddaj bibliotekarzowi księgę i wejdź dalej by poczytać książki (jeżeli znasz angielski, to dowiesz się kilku przydatnych rzeczy). W pokoju obok znajdziesz poszukiwaną roślinkę. Odnieś ją Salikowi i weź od niego kredę. Wróć do kobiety której odnosiłeś książki, a dostaniesz różę. Ruszaj teraz do karczmy. Porozmawiaj z karczmarzem i obiecaj mu przynieść wino. W oberży możesz zwiedzić także pokoje i zapłacić jaszczurowatemu stworowi za informacje o Syrandonie. Tak czy inaczej biegnij do winiarni i pogadaj z gościem. Idź teraz w prawo i otwórz drzwi. Za nimi znajdziesz Bacchusa, od którego powinieneś kupić wino. Zapłać pięć sztuk złota i odnieś je do karczmy. W mieszkaniu obok domu twego wuja znajdziesz kobietę, która poprosi cię o odniesienie kanapek. Idź na plac zabaw i daj Larissie kanapki, a dostaniesz balon. Teraz idź na środek mapy, a będziesz świadkiem sceny. Idź na zachód i pogadaj z Dannym. Pokaż mu balon, a dostaniesz trochę doświadczenia. Podejdź do gościa z prawej i daj mu róże za parę sztuk złota. Idź do domu wuja i pogadaj z nim. Otwórz drzwi z prawej wejdź do windy. Ruszaj w prawo, weź sztylet i przesuń skrzynię na lewo, aby wejść po reszcie skrzyń i dostać klucz. Ruszaj dalej. Wejdź do windy i kiedy zjedziesz na dół wykończ szczury. Idź w lewo i zlikwiduj ogromnego szczura (atakuj z doskoku). Przestaw skrzynię i wejdź po kompas. Teraz wracaj do wuja. Wyjdź z domu i ruszaj do chaty obok karczmy. Wykończ w środku szczury, a dostaniesz środek nasenny od właściciela chałupy. Biegnij teraz do smoczej fontanny i porozmawiaj z matką. Potem wyjdź przez bramę na północnym wschodzie, by po wstawce znaleźć się w Steamertown. Pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić po wejściu do miasta Steamersów, to odwiedzić dom swojego ojca. Kiedy nie zastaniesz go idź do kopalni, która jest z prawej na mapie. Po krótkiej scenie skieruj się na środek miasta do platformy wiertniczej. Wskocz na nią używając beczki i ściągnij stamtąd żółtego kota. Odnieś go Ol'Rakesowi (drugi dom od prawej). W zamian dostaniesz lekarstwo. Ruszaj do karczmy Steamin Horse i wejdź na zaplecze. Tam do garnka wrzuć lekarstwo. Teraz pogadaj z kucharzem i weź od niego porcję jedzenia. Ruszaj w stronę kopalni i pogadaj z człowiekiem pilnującym wejścia do domku z lewej. Daj mu stek i kiedy poleci do wychodka, wejdź do chaty której pilnował. Idź w lewo i zabierz miecz, po czym uderz w worek z piaskiem, abyś mógł wziąć laskę dynamitu.
Teraz poszukaj w domkach korków. Ich położenie jest losowe więc przeszukaj wszystkie skrzynie i szafy, także te znajdujące się na zewnątrz. Powinieneś znaleźć sześć korków, choć część może być w parku, do którego na razie nie masz dostępu (jeśli ci zabraknie kup w sklepie u Larsa). Pozatykaj nimi dziury w rurach otaczających miasto. Teraz zejdź na dół do kopalni i ruszaj prosto, po czym skręć w lewo do windy. Uważaj na czerwone szczury strzelające kulami ognia i zielonego stwora. Nie zapomnij rozbijać skrzyń aby zabrać małe mikstury leczące i pieniądze (czasami trafia się też kreda). Zjedź piętro niżej i ruszaj dalej zabijając nietoperze i zielone stwory. Pogadaj z Rumtokiem i ruszaj w lewo, aż drogi nie przegrodzi ci czerwona ściana. Wysadź ją dynamitem i wejdź do windy, by zjechać niżej. Idź wzdłuż krawędzi. Zabij zielone stwory, nietoperze i niebieskiego gościa rzucającego głazami (staraj się zejść z linii strzału). Kiedy dotrzesz do windy zjedź nią i biegnij prosto. Idź wzdłuż korytarza wykańczając szczury i niebieskie pokraki, by na końcu wejść do windy. Na górze skacz po skalnych występach, by zabrać dynamit. Teraz wracaj na drugi poziom kopalni i wysadź czerwoną ścianę na lewo od windy. Wejdź do nowego przejścia i odnajdź Rumtoka. Pogadaj z nim a dostaniesz łom.
Wracaj na czwarty poziom i podejdź do wagonika z prawej. Przepchnij go na zwrotnicę i odwróć. Pchnij go dwa razy i włóż łom w mechanizm z lewej. Pociągnij za nową dźwignię i nasyp dwa razy rudy żelaza. Pchnij wagonik do przodu i przestaw w prawo. Znowu go pchnij go i przestaw w lewo. Pchnij go ostatni raz i przejdź przez nowe przejście. Uważaj na kamiennego stwora, którego nie możesz zabić. Teraz przepchnij wagon do samego początku i kiedy będzie jechał po ostatniej prostej wskocz na niego, a potem na skrzynie z prawej. Weź dynamit i wracaj do pomieszczenia z kamiennym stworem. Wysadź czerwoną ścianę i weź rudę żelaza (uwaga na drugiego kamiennego potworka). Wyjdź stąd i skorzystaj z windy naprzeciwko by wyjechać z kopalni. Kiedy będziesz już w mieście idź do kowala i daj mu rudę żelaza.
Ruszaj teraz na cmentarz. Pogadaj ze swoją babcią, a nauczy cię czaru: ognisty pocisk i otworzy drzwi do krypty. Przejdź przez nie i ruszaj dalej. Wykończ demona (uważaj na jego przyciągającą magię) i weź klucz z wnęki po prawej. Otwórz nim drzwi i zabij szkieletora. Uzdrów się przy studzience i przesuń kamień po lewej na przycisk w podłodze, który znajduje się na wprost za kolumną. Przejdź przez otwarte drzwi i ruszaj do przodu, omijając kraty pod którymi jest ogień, po czym stań na przycisku z lewej. Wejdź do przejścia na wprost, które się odsłoniło. Teraz czeka cię trochę biegania. Wejdź na pierwszy przycisk i przejdź przez drzwi z prawej. Naciśnij drugi przycisk i wyjdź przez drzwi po lewej. Znowu wduś pierwszy guzik w podłodze i przejdź przez drzwi z lewej by ostatecznie móc skorzystać z trzecich drzwi na końcu. Załatw zombie (uwaga strzela pociskami) i idź do przodu. Drzwi się zamkną, a ty będziesz musiał zabić trzy groźne stwory. Po walce idź w lewo. Teraz wskocz na skrzynie i wyrąb sobie przejście z lewej. Przeskocz dalej i rozwal skrzynie u góry.
Teraz podsuń kolejną skrzynię z prawej i przedostań się na drugą stronę. Idź do przodu. Zabij demona i plujące stwory. Zapamiętaj ustawienie skrzyń na środku. Weź klucz i idź do przodu. Ulecz się przy studni, otwórz drzwi z przodu. Ustaw skrzynie na środku tak jak widziałeś przed chwilą i biegnij dalej. Zabij stwory i przejdź przez ścianę ze znakiem gwiazdy. Ulecz się przy studni i zabijając stwory przejdź przez kolejną ścianę z tym samym znakiem. W następnej komnacie rozwal skrzynie i potwory, a otworzysz przejście. Idź dalej i na ścianie naprzeciwko, naciskaj na zmianę niebieskie guziki, aż nie otworzysz wszystkich trzech drzwi.
Biegnij dalej. W dużej sali wybij wszystkich, weź amulet ze środka i klucz. Wejdź do następnego pomieszczenia i wykończ trzy duchy. Weź klucz i ruszaj dalej. Wyjdź z kompleksu i pogadaj z babcią. Biegnij teraz do kowala i weź klucz. Wejdź do domu ojca i przeczytaj pamiętnik. Wyjdź z domu a zobaczysz scenkę.
Teraz idź do parku, który znajduje się na południu. Najpierw pozatykaj dwie dziury w rurach. Teraz idź do dzieci grających w klasy z lewej od wyjścia. Powtarzaj ruchy za dzieckiem, a dostaniesz się na wysypisko. Rozbij tam wielkiego robota (po prostu podejdź i cały czas uderzaj) i zabierz zawór, który z niego wypadł. Wracaj do parku i przykręć zawór do pompy. Biegnij do miasta. Wejdź do domu Fulo (na lewo od sklepu Larsa). Zapal światło z lewej i schowaj się za kolumną kiedy wyjdzie lokator. Biegnij do jego łóżka i przywłaszcz sobie pojemnik z ropą. Udaj się do sklepu Larsa i zakup zapas pochodni i mikstur, jeżeli ci brakuje. Wracaj do parku i z drugiej strony pompy nalej oleju. Podejdź do dwóch zbiorników z prawej i napełnij środkowy do pełna (użyj pokrętła na szczycie). Teraz użyj pokrętła na prawym trzy razy i na lewym raz. Włączy się wstawka po której wylądujesz w kraterze.

KRATER

Będziesz miał teraz w posiadaniu specjalny pierścień, a także będziesz mógł zbierać drobinki energii magicznej i fizycznej rozsianej po labiryntach. W kraterze uważaj na zielone macki, które będą wystawały z podłogi, gdyż nie można się ich pozbyć. Upierdliwe są także pająki wychodzące z kokonów. Jeżeli jednak zniszczysz kokon, pajęczaki przestaną się pojawiać. Teraz idź korytarzem z lewej, aż nie dotrzesz do płytki na którą możesz stanąć. Dzięki temu otworzysz przejście z prawej od wejścia. Biegnij tam teraz. Po drodze spotkasz kolejny przycisk w podłodze, który otwiera przejście na wprost od punktu w którym zaczynałeś. Możesz tam iść by powybijać stwory, ale twoim głównym celem jest przejście przez labirynt z prawej by dotrzeć do zamkniętej osoby. Po wstawce ruszaj dalej, aż w końcu dotrzesz do sali ze skrzyniami na środku. Przesuń je tak by odblokować przycisk. Ruszaj przez otwarte wrota. Podążając drogą za nimi staniesz w końcu w pomieszczeniu z kolejną zagadką.
Wskocz na środkową wysepkę i ustaw się twarzą do północy. Teraz przesuń na wschód skrzynię najbardziej wysuniętą na północ. Wskocz na puste miejsce i przesuń tą z południa na północ. Teraz przesuń pudło z zachodniej strony i przyciągnij to z południa. Dzięki tym zabiegom przycisk pod nim powinien zostać zwolniony i otworzy się przejście po drugiej stronie przepaści.
Ruszaj przez labirynt aż wreszcie dotrzesz do krat. Teraz odbij na południe i ruszaj drogą do góry aż nie dotrzesz do przycisku otwierającego kraty. Po przejściu przez nie, ruszaj na zachód a spotkasz Godona. Od tej chwili będziesz miał przy sobie nieskończoną ilość bomb. Radzę je wykorzystywać w walce z pająkami i podczas wysadzania kokonów. Pogadaj ze staruszkiem i ruszaj przejściem, które ci zrobił. Idź do południowo zachodniego rogu i wysadź tam ścianę by udać się dalej. Przeszukaj planszę by znaleźć przycisk otwierający przejście na północy. Idź tam i w środku wejdź na kolejny kafel, aby otworzyć kraty na wschodzie. Leć tam teraz i obejdź wszystkie platformy, wykańczając potwory lub od razu skieruj się do wyjścia na północy.
W końcu znalazłeś się w jakimś porządnym labiryncie. Idź korytarzem i zabierz maczugę (natychmiast uzbrój się w nią). Teraz naciśnij kafel z lewej i skacz po platformach naciskając płytki na nich, by na końcu dotrzeć do jaszczura. Pogadaj z nim i zgódź się mu pomóc, a da ci klucz i nauczy czaru lodu. Wróć teraz na środkową, dolną platformę i zacznij iść tak jak pierwszy raz. Kiedy wrócisz do platformy od której teraz zaczynałeś nie naciskaj na niej kafla.
Przeskocz teraz do drzwi i ruszaj tunelem z prawej. Obejdź całą planszę wyrzynając potwory i w trzech pokojach naciśnij trzy kafle, dzięki czemu

CZARY

Ognisty pocisk- najprostszy czar atakujący.
Lodowy pocisk-zamraża, a tym samym unieruchamia przeciwnika.
Trujący wir-odejmuje oponentom energię i zatruwa ich.
Deszcz meteorów- spadające i wybuchające na ziemi kamienie.
Piorun-wiązka elektryczności.
Trzęsienie ziemi-naziemny czar atakujący.
Tarcza-chroni przed niektórym atakami wroga.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

The Ankh amulet-czyni widzialnym duchy.
Ring of life-leczy zatrucia.
Magic Amulet-podwyższa siłę czarów.
Chain mail Coat-zwiększa odporność.
Stoneskin belt-chroni przed ogniem.
Merlin's Cape-chroni przed czarami.
Experience Amulet-zwiększa liczbę możliwych uderzeń.
Gloves of Dexterity-zwiększa parametry broni.

MISTYCZNE PRZEMIOTY

Bomb-wysadza niektóre ściany i zabija wrogów.
Radar-po prostu radar.
Boots of speed- na jakiś czas przyspieszają postać.
Grappling hook-pozwala zaczepić się niebieskich kul i tym samym dostać w niedostępne miejsca.

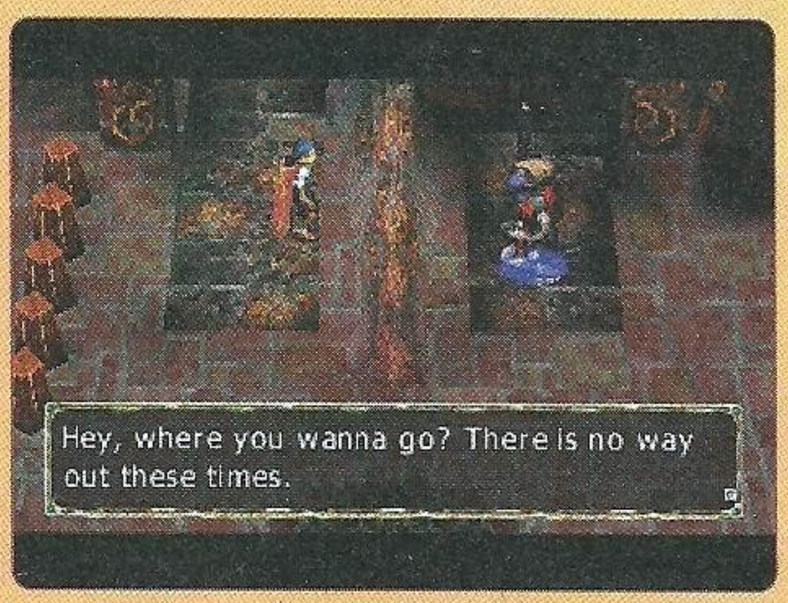
podniesiesz kraty. Ruszaj nimi, a znajdziesz się w labiryncie. Przyj cały czas do przodu naciskając kafle i torując sobie drogę przez drzwi. Kiedy znowu znajdziesz się w lochach uważaj na szkielety z tarczami. Potrafią blokować ciosy i można je uderzyć tylko wtedy, gdy idą bądź są odwrócone. Latające zmory są szybkie ale słabe więc nie powinny ci sprawić kłopotów. Tymczasem w pierwszej kolejności wykańczaj łuczników, gdyż potrafią być naprawdę groźni. Teraz jednak obejdź planszę zbierając dwa krążki i klucz. Podejdź do generatora na środku i uruchom go wkładając krążki. Przejdź przez drzwi i weź czerwony krążek, przeczytaj dziennik i użyj teleportu. Zabierz klucz i wracaj do generatora, by otworzyć kolejne drzwi. Zabierz jeszcze jeden klucz. Otwórz nim następne drzwi i przeteleportuj się. Teraz zabierz zielony krążek i napraw kolejny generator w tym pokoju. Wróć się do pomieszczenia w którym byłeś przed chwilą i użyj teleportu. Wejdź w kolejny teleport i weź klucz.
Otwórz nim ostatnie drzwi i naciśnij tam przycisk. Teraz skieruj się do drzwi na zachodzie. Ruszaj na północ przez zieloną ścieżkę i skręć na południe. Przełącz przycisk w niszy na zachodzie. Idź cały czas na południe i wejdź do pokoju na wschodzie by odblokować następne drzwi. Zabierz zielony kryształ i skacz po słupach uważając na ogniste kule wydobywające się ze ścian. Kiedy dotrzesz do stałego lądu przełącz dźwignię i wyjdź na zachód. Skacz po słupach i przejdź przez most. Teraz przesuń skrzynię pod mur i wyrąb sobie przejście. Skocz po dwóch następnych słupach. Wskocz do pokoju i przełącz dźwignie. Podsuń pudło i po nim wejdź na mur. Ruszaj dalej przez kładkę aż nie dotrzesz do placu z trzema skrzyniami. Przed każdymi drzwiami wyryte są symbole. W zależności, na których znakach położysz na środku pudła, otworzysz poszczególne drzwi. Posprawdzaj boczne przejścia i ponaciskaj tam kafle w podłodze (przeczytaj także książkę w południowej niszy). Teraz ruszaj na zachód. Kiedy zejdziesz niżej, idź do ostatniej komnaty w korytarzu na północ.
Naciśnij tam kafel i ruszaj teraz drzwiami na zachodzie. Idź korytarzem uważając na strzałki w drzwiach i w krypcie grobowej na wschodzie przełącz dźwignię w ścianie. Przejdź przez dopiero co otwarte przejście i przełóż dźwignie na ścianie uważając na ogniste kule. Idź na południe i przerzuć dźwignię, by skręcić na zachód i nacisnąć kolejną (uważaj - dużo kokonów). Wracaj na południe i idź szlakiem świecących kropek na podłodze. Będąc przy wschodniej ścianie wejdź do pomieszczenia i naciśnij kafel (możesz tu także poczytać). Wracaj na drogę z kropek i ruszaj nią dalej, a dotrzesz do gigantycznego pająka. Najlepszy sposób na pokonanie go to ataki magią aż do wyczerpania zapasów, a następnie ciągłe uderzanie maczugą i odnawianie zasobów. W kątach planszy znajdziesz drobinki many i energii życiowej, które mogą ci pomóc w walce z bossem. Po zabiciu pająka wyjdziesz wreszcie na powierzchnię i znajdziesz się w krainie wróżek.

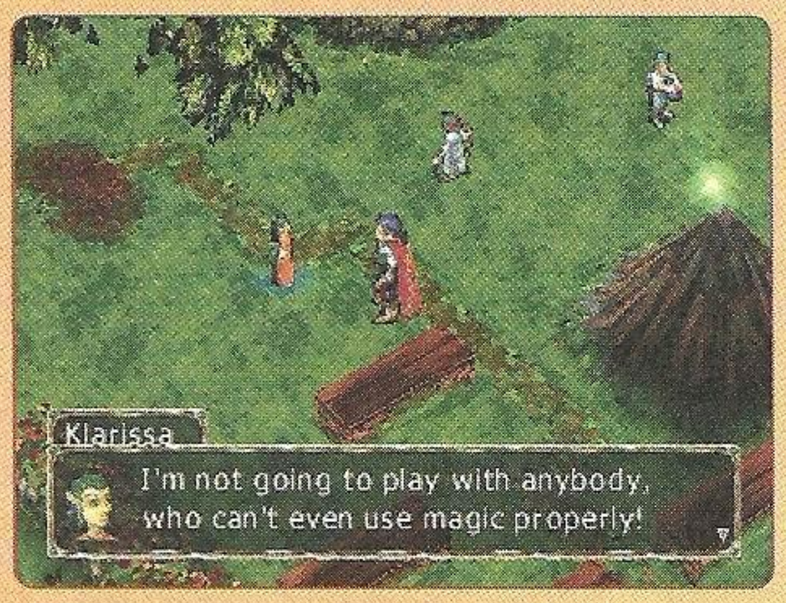
LAS WRÓŻEK

Szczególnie uważaj tu na duże pająki. Są bardzo wytrzymałe i szybkie. Zaraz po nich likwiduj gobliny jeżdżące na wielkich stworach, gdyż potrafią rzucać włóczniami. Zwykłe gobliny nie powinny sprawić ci kłopotu więc wykańczaj je tylko dla zdobycia doświadczenia i buteleczek. Pierwsze co powinieneś zrobić to iść na północny-wschód aby porozmawiać z wróżką na wysepce. Teraz ruszaj na południe i przejdź obok namiotów Nomadów, aby dostać się do planszy z kamiennym kręgiem. Pogadaj z Duną, a dostaniesz radar. Następnym twoim krokiem jest znalezienie dwóch uli i odniesieni ich przed wioskę Tsa Jelon na zachodzie.
Jeden ul będzie na polu lodu (czytaj drogowskazy przy przejściach), drugi w południowo-zachodnim rogu za ścianą-iluzją. Po odniesieniu ich i wsadzeniu na pieńki, od wróżki niedaleko dostaniesz żądło pszczoły. Teraz leć do planszy z mostem i zniszcz tam gniazdo pająków. Weź z niego trochę sieci. Teraz znajdź trochę złotego światła i użyj obu rzeczy. Pojawi się błazen. Zgadnij jego imię (Dueros), a dostaniesz składnik. Teraz musisz znaleźć kolejne składniki do mikstury zmniejszającej. Pierwsze ze składników to trzy posążki. Są one zakopane w ziemi. Kiedy Mel na nie stanie wypowie kwestię. Jeden jest w północno-wschodnim rogu planszy, w której zaczynałeś, drugi na południu planszy z mostem (dotrzesz tam jednym z przejść, które są na planszy z kamiennym kręgiem, wystarczy że przeczytasz drogowskazy). Ruszaj do planszy, w której zaczynałeś. Przejdź przejściem na północnym wschodzie. Znajdziesz się w planszy z labiryntem. Otwórz drzwi, które będę wyglądały jakby wymagały klucza. Biegnij korytarzem i zbieraj klucze, aż w końcu staniesz na wysepce, gdzie znajdziesz kolejny składnik. Teraz idź do Duny, a ta zrobi ci napój zmniejszający. Biegnij do Tsa Jelon i stań na kamieniu. Użyj mikstury, a znajdziesz się w wiosce wróżek. Idź do Sniver na zachodzie i pogadaj z nią. Leć na północ i porozmawiaj z Meriną. Weź od niej wiadro i biegnij na pole lodu.
Wejdź do domu wróżki (zmniejsz się) i pogadaj z nią, a napełni ci wiadro. Wracaj do Meriny i oddaj jej wodę, a dostaniesz gałąź. Idź pogadaj z Aruną. Biegnij teraz do domu na wschodzie by w jego piwnicy znaleźć nóż. Leć znowu pogadać ze Sniver i weź udział w wyścigu żuków (zapisy prowadzi wróżka na placu). Najlepsza metoda aby wygrać to mieć dobry start i ścinać potem rogi. W nagrodę dostaniesz buty szybkości. Pogadaj znowu ze Sniver, a dostaniesz przepustkę. Pobiegnij teraz na plansze gdzie był labirynt z żywopłotu i pogadaj tam z drzewopodobną istotą. Wejdź do następnej planszy i podejdź do bramy fortu goblinów. Wysadź bramę bombą i wejdź do środka. Ruszaj po murze obronnym wykańczając gobliny, aż dojdziesz do ich wodza: Ragi.
Wykończ pataracha, a dostaniesz czar: wir powietrza i stroik. Wracaj do Tsa Jelon i daj te przedmioty Arunie.
W zamian dostaniesz struny. Załóż je na harfie na prawo od mostu. Troll pilnujący go zaśnie i będziesz mógł przejść przez most. Na wschód od wejścia znajdziesz Sarinę. Pomóż jej oczyszczając labirynt z pająków (pojawi się komunikat kiedy zabijesz wszystkie bestie). Teraz idź na północny wschód i porozmawiaj z wróżką wiosny by dostać od niej kolejny kwiat. Biegnij na północ i wyczyść tamto miejsce z goblinów. Wejdź teraz na cypel na południu i poczekaj aż przypłynie tratwa. Wskocz na nią, a staniesz przed kolejną osadą wróżek. Na razie przeskocz po słupach do wysepki gdzie stoi Ent i porozmawiaj z nim, a zrobi ci łuk z gałęzi. Teraz wejdź do osady. Znajdziesz się w drugim mieście wróżek: Jelon. Aby przedostać się do niektórych rejonów będziesz musiał używać wind. Wystarczy że przywołasz taką uderzając w niebieski dzwonek i wejdziesz na nią. Najpierw udaj się na najbardziej wysuniętą na zachód połać miasta. Aby dostać się tam musisz wejść na windę i strzelić z łuku w dzwon po drugiej stronie. Kiedy będziesz na miejscu wejdź do budynku i pogadaj z Amber.
Uderz w dzwonki w pokoju w kolejności zielony, czerwony, czerwony i zielony a dostaniesz kwiat lata. Teraz biegnij do zachodnio-południowej części Jelon i porozmawiaj z Aphydią. Weź od niej słoik i złap cztery niebieskie pszczoły latające nad miastem (wystarczy że podskoczysz kiedy nad tobą przelatują). Nie powinno ci to sprawić kłopotu gdyż pszczółki latają po wytyczonych trasach. Ostatnią, piątą pszczołę złapiesz kiedy wejdziesz i wyjdziesz z karczmy (północny zachód). Będzie latać obok dachu. Odnieś owady, a w zamian dostaniesz miód. Idź z nim do sklepu (północny wschód) i oddaj go sprzedawczyni. Dostaniesz miksturę szczęścia, z którą idź do karczmy. Zagraj tam z Fioną w grę i wygraj laskę Horpacha. Odnieś mu ją (jego dom jest na wschodzie) i pogadaj z nim o antidotum. Wróć do karczmy i w jednym z pokoju poproś Meriven o kwiatek jesieni. Wróć z nim do Horpacha i oddaj mu wszystkie zielska. Wejdź w jego chacie na piętro i z szafy wyciągnij koło zębate. Zejdź na dół i przeczytaj książkę o robieniu antidotum (jest na półce). Pogadaj z Horpachem, a da ci odtrutkę. Wychodząc z domku obejrzyj maszynę na środku. Idź do sklepu i porozmawiaj ze sprzedawczynią.
Wracaj do Horpacha, a pokonasz go w pojedynku magicznym. Dostaniesz żółty kryształ. Wróć do sklepu, by stać się posiadaczem szklanki. Biegnij na południowy zachód i przed księżycowym kwiatem użyj szklanki. Ruszaj do pałacu (południe) i wejdź do środka. Porozmawiaj z księżniczką, a dostaniesz zbroję i będziesz miał kompletne antidotum. Wyjdź z wioski wróżek i wejdź na kładkę u góry. Użyj antidotum na zielonej mgle i wskocz na tratwę. Znajdziesz się w lesie. Uważaj na latające zmory i plujące w ciebie glutowate stwory (używaj na nich czaru zamrożenia). Nie daj się też strącić rybom wyskakującym z wody. Najpierw ruszaj po słupach na północ i kiedy dotrzesz do wyspy znów biegnij po słupach na północ (po drodze będą punkty od których w wypadku śmierci możesz zaczynać grę). Obejdź wysepkę i skacz po słupach na południe. Obejdź kawał lądu aż znajdziesz punkt, od którego możesz zacząć. Ruszaj na północ, wyzbieraj wszystkie napoje i wskocz na tratwę na południu. Znowu wskocz na tratwę zeskocz na pomost na północy kiedy będzie ona płynąc na wschód. Przerzuć dźwignię w kamieniu i wskocz na tratwę z północy. Wskocz na wyspę z południa kiedy tratwa płynąć będzie w zachodnią stronę.
Ponownie użyj dźwigni i wejdź na tratwę ze wschodu. Kiedy tratwa płynąc będzie na północ wskocz na wyspę z zachodu. Dźwignię do przerzucenia znajdziesz na wysepce na zachodzie. Wejdź na tratwę z południa i kiedy będzie płynąć na wschód, zeskocz na pomost z północy. Przełóż dźwignię i wróć na tratwę. Wyjmij łuk i strzel w wysepkę przed sobą, a staniesz do walki z ogromną żabą. Ustaw się na dole planszy (tuż przed ropuchą) i atakuj ognistymi pociskami, aż do wyczerpania zapasów magicznych, a potem użyj maczugi. Systematycznie pozbywaj się także małych stworów które będą cię napastować. Po walce czeka cię wstawka i kolejny świat do eksploracji.

KANION

Kiedy Nomadowie zatrzymają się na odpoczynek ruszaj na wschód i wejdź na prostokątną skałę (jest to najbardziej żółty obszar na mapie). Po drodze uważać musisz na stwory rzucające nożami (zamrażaj je), ryjące w ziemi czerwie (poczekaj aż ten się wychyli i lej po pysku) oraz latające maszkary (zaczekaj z eksterminacją aż upuści pocisk i będzie po niego wracał). Skorpiony nie powinny sprawić ci trudności. Kiedy dotrzesz na miejsce, wskocz na skałę przypominającą literę "L" i przełóż tam dźwignię. Wskocz na platformę, którą zobaczyłeś i zabierz ze skały czerwony kamień. Na zachodzie znajdziesz portal, w którym brakuje tego kamienia. Idź tam i umieść go na miejscu. Ruszaj dalej.
Znajdziesz się w jaskini. Idź na południe i przerzuć dźwignię. Wskocz na jeżdżącą platformę i zeskocz na drugą mijaną półkę skalną. Przerzuć kolejną wajchę i wracaj na środkowy słup.
Dzięki latającej platformie przeleć na północ i zajmij się dźwignią. Wracaj na środek i wskocz na południową latającą platformę, a z niej na kolejną i do wyjścia. Teraz biegnij na północny wschód i ze ściany wyjmij żółty kryształ (wysadź skałę za pomocą bomby). Na południu znajdziesz żółty portal, gdzie powinieneś użyć kryształu i zabrać dźwignię. Na samym środku planszy znajdziesz miejsce, gdzie możesz użyć swojego znaleziska. Teraz wskocz na platformę. Zeskocz na lewo i idź na zachód, by ze ściany wyjąć (za pomocą bomby) niebieski kryształ. Teraz wracaj tam gdzie zeskakiwałeś i idź prosto.
Wejdź do domu i porozmawiaj z Talis. Teraz wyjdź i zabij wszystkie skorpiony w ogródku. Wróć do Talis, a dostaniesz zielone szkło i kamień. Biegnij na wschód i otwórz tam zielony portal. Znowu idź na południe wejdź do niebieskiego portalu. Idź do przodu, a pojawi się Dagomar. Da ci hak z liną. Załóż go. Dzięki niemu możesz zaczepiać się niebieskich kul i dostać w różne miejsca. Użyj go na kuli z północy i wyjdź przejściem. Połaź trochę po planszy (uważaj na magów, nie pozwól im się oddalić), a pojawi się Dagomar i da ci niebieski kryształ. Otwórz





nim portal na zachodzie. Idź najpierw na zachód i weź żółty kryształ. Wejdź na środek i przerzuć pięć dźwigni, abyś mógł zdobyć młot. Wyjdź z jaskini i przejdź przez portal naprzeciw. Uzbrój się w młot i rozwal rzucając w ciebie skalne stwory. Idź na zachód i rozbij kamienną statuę. Na południu i wschodzie zrób to samo.

Teraz skieruj się na północ. Skacz po słupach by na półce zniszczyć ostatnią statuę. Teraz wracaj na środek jaskini i wejdź na platformę (dodatkowo zdobędziesz czar: burzę meteorów). Kiedy wyjdziesz pojawi się Dagomar, który da ci czerwone szkło. Wejdź na skałę po prawej i używając liny z hakiem przedostań się na wschód. Tak samo przejdź na półkę z południa i na wschodzie. Dostaniesz zielony kryształ. Skocz na południe i przerzuć dźwignię. Wracaj teraz na drugą półkę skalną (tam gdzie pierwszy raz na tej planszy zaczepiałeś się kuli) i skocz na skałę z lewej. Z niej wejdź na platformę, a dojedziesz do czerwonego kryształu. Wracaj na półkę z dźwignią i zaczep się kuli z prawej. Wejdź do portalu. Idź na wschód drugą skalną ścieżką i przerzuć dźwignię. Idź na zachód i wskocz na platformę, by po niej dostać się do kolejnej dźwigni.

Przerzuć ją i ruszaj skalną ścieżką na wschód. Wskocz na kolejną platformę i wskocz na małą wysepkę, by zająć się dźwignią. Idź na południowy wschód i wejdź na ostatnią platformę. Zejdź na południe i ruszaj cały czas w tym kierunku, aż nie dojdziesz do trzech dźwigni w ścianach. Teraz przerzuć je tak, byś mógł przejść po platformach z prawej. Znowu jesteś w obozie Nomadów. Wejdź na prostokątną skałę na środku i zaczep się o kulę na południu. Teraz przeskocz na południowy zachód i otwórz zielony portal. Biegnij na południe i pogadaj ze smokiem. Ruszaj na północny zachód i wykończ wszystkich na niewielkim placu. Przesuń skrzynię na północ i weź z półki róg, który odnieś gadowi. Dostaniesz niebieskie szkiełko. Wracaj tam gdzie znalazłeś róg i przesuń skrzynię w lewo do muru. Przeskocz po niej dalej i znowu przesadź w ten sam sposób kolejny mur. Podejdź do maszyny i włóż wszystkie szkiełka. Podejdź do dźwigni z lewej, poczekaj aż bariera w drzwiach przybierze odpowiedni kolor (taki sam jak szkiełko, które jest z przodu) i pociągnij wajchę. Przestaw szkiełko i zrób tak ze wszystkim trzema kolorami. Wejdź do środka, a po rozmowie z Talis dostaniesz pierścień chroniący przed ogniem. Idź na wchód (użyj kul i liny) i wejdź w przejście na wschodzie. Twoim głównym wrogiem będą tu małe krasnale rzucające dynamitem.

Wykończ je w pierwszej kolejności (zamrażaj). Następnie zajmij się plującymi zieloną substancją potworkami. Kreatury przypominające zombie nie powinny być zbyt trudne do zabicia. Wejdź do szybu wentylacyjnego i ruszaj na północ (przejdź przez śmigła). Przełóż tu dźwignię i biegnij na wschód (przeskakuj dziury w podłodze). Wejdź do pokoju na południu i przełóż kolejną wajchę. Znowu skieruj się na wschód i wyjdź ostatnim szybem. Ruszaj na południe i w sali z trzema dźwigniami, poustawiaj za pomocą mechanicznej łapy skrzynki na podwyższeniach (wajcha z lewej to ruch w poziomie, w środku w pionie, z lewej to chwyt) Dzięki temu otworzysz drzwi na wschodzie. Idź tam i ruszaj na północ by przerzucić wajchę. Wskocz teraz na latającą platformę i kiedy dostaniesz się na wysepkę na środku wody przerzuć kolejną dźwignię. Przeskocz na następną platformę i ruszaj korytarzem na zachodzie. Przejdź podziemnym przejściem na północy, by zabrać dźwignię i opuścić to miejsce. Na wprost zobaczysz windę gdzie powinieneś dopasować dźwignię. Wjedź na górę i ruszaj na zachód. Wskocz po platformach do przejścia na południu. Ruszaj na południe i rozwal wszystkie maszkary, by otworzyć przejście. Idź na zachód i na północ, obok maszyn do kopania. Wejdź do szybu wentylacyjnego za drzwiami na południu. Pochodź po szybach i włącz obie dźwignie uruchamiającą maszynę numer jeden (w kolejności pierwsza i druga), a potem przerzuć wajchy uruchamiające maszynę numer dwa (czytaj kartki na stołach).

Wejdź do pozostałych dwóch pokojów by zabrać czarny krążek. Wracaj do hali z maszynami borującym i ruszaj na zachód. Wejdź do szybu wentylacyjnego i biegnij nim, aż nie dotrzesz do hali z jeziorkiem po środku. Wybij wszystkie stwory i wskocz na latającą platformę. Zeskocz na wysepkę po środku i włóż czarny krążek w generator. Teraz po platformie szybko ruszaj na północ, naciśnij przycisk w pompie i wejdź na teleport. Musisz to zrobić, zanim zielone gwiazdki na nim zdążą się zebrać w wir. Jeśli ci się uda, włącz kolejną pompę i biegnij na wschód (załóż buty szybkości). Uruchom ostanią pompę i biegnij na wschód by w konsoli po prawej przełożyć wajchę. Ruszaj wyjściem, które się otworzyło. Teraz użyj haka na kuli by dostać się na półkę i skacz po platformach z lewej, aby dostać się do windy. Ruszaj do przodu i wskocz na rakietę. Leć na północ. Czeka cię walka ze zbuntowanym robotem. Trzymaj się z daleka od niego i atakuj czarem deszcz meteorytów. Rozbijaj zębatki i kiedy skończą ci się butelki z maną dopiero uderzaj młotkiem. Gdy go zniszczysz, włączy się wstawka po której znajdziesz się w kolejnym etapie.

WIEŻA

Podejdź do śnieżnego mostu i przejdź po nim. Talis spadnie na dół, a ty powinieneś ruszyć na wschód, a potem na północ. Najgroźniejsze w lodowej krainie są ogromne bestie, atakuj je czarem: burza meteorów. Bałwany i karły rzucające śniegiem nie powinny sprawić ci kłopotu. Kiedy dotrzesz na miejsce, zobaczysz wstawkę z człowiekiem zaatakowanym przez potwory. Wskocz po schodach na platformę ze wschodu i używając kuli przeskocz do zaatakowanego gościa. Wybij potwory i pogadaj z nim. Dostaniesz klucz oraz czapkę chroniącą przed czarami. Biegnij teraz na wschód (po wykafelkowanej drodze) i wejdź do wieży. Idź korytarzem, aż dojdziesz do dużej sali. Załóż amulet, który dawno temu dała ci babka i weź ogniste oraz wodne strzały. Z biurka po prawej zabierz także klucz, którym otwórz kratę z przodu. Wejdź do przejścia po lewej i biegnij korytarzem. Po wstawce, wejdź do pokoju na wchodzie i weź stamtąd kwiat. Idź na południe i przejściem obok jadalni wejdź do pokoju na południu i zabierz klucz. Wróć kawałek na północ i otwórz nim drzwi na wschodzie. Wskocz po skrzyniach na mur. Użyj kuli na południu, a potem na wschodzie. Biegnij na północ. Rozwal skrzynie i przyciągnij jedną z nich pod kratę na północy. Przeskocz dalej i po półkach dostań się do pokoju. Pociągnij za dźwignie i wejdź za szafkę, aby zdobyć klucz i pociągnąć za kolejną wajchę. Wyjdź z pokoju i ruszaj do jadalni. Otwórz drzwi na wschodzie i zapamiętaj gdzie są krzyżyki na podłodze. Skręć na wschód i na murze otaczającym środek planszy zapal (używając ognistych strzał) odpowiednie pochodnie (te których położenie zaznaczone było krzyżykiem). Na zachodnim murze zrób to samo. Wracaj w miejsce gdzie były krzyki na podłodze i przeleź przez przejście. Teraz przełóż dźwignię podejdź do kraty, by pogadać z duchem. Wejdź w teleport. Idź teraz przejściem obok. W następnym pomieszczeniu weź księgę ze stojaka po lewej i przesuń resztę stojaków na północ. Ruszaj południowym przejściem. Wejdź do pokoju obok i przerzuć dźwignię. Idź w stronę wyjścia i kiedy pole siłowe przeniesie cię na środek tuneli, wejdź do kolejnego korytarza i zrób to samo. Powtarzaj czynność, aż do momentu, gdy przejście na południu stanie otworem. Teraz załóż buty prędkości i szybko biegnij do ostatniego przejścia. Użyj kuli i biegnij korytarzem. W sali z mostami skieruj się na południe i wejdź do najbardziej na wschód wysuniętej krypty. Przełóż dźwignie i załóż buty prędkości. Biegnij do krypty na zachód od pierwszej i zrób to samo. Zasuwaj do kolejnej dźwigni na zachodzie. Gdy ją przełożysz leć na północny zachód. Nad przepaścią otworzyła się krata na most! Wejdź na niego i zabierz klucz. Jeżeli nie zdążysz przed zamknięciem kraty musisz zaczynać jeszcze raz. Obejdź przepaść i wejdź na mostek. Otwórz drzwi na wprost i ruszaj na północ. Skocz na półkę z lewej (zabierz czarna perłę), a z niej na drugi brzeg. Idź korytarzem i wejdź do wschodniej komnaty. Przejdź przez ścianę, gdzie pali się światło. Idź do przodu, a dotrzesz do komnaty z okularami w grobie. Wracaj do wejścia do planszy (użyj kuli na zachodzie) i wajchą uruchom teleport (skorzystaj z niego). Teraz wejdź do teleportu naprzeciw i pogadaj z bibliotekarzem. Dostaniesz czerwony kryształ. Ruszaj przez otwartą bramę i weź klucz z południa. Otwórz nim drzwi na zachodzie. Idź do końca korytarza i zapal pochodnię na końcu. Wejdź do pierwszych po prawej drzwi i zapal tam kolejną pochodnię.

Wejdź do drugiego pokoju po lewej i wejdź na mur. Przedostań się na północ dzięki kuli. Zejdź do pokoju z lewej i zapal kolejną pochodnię. Wejdź do ostatniego otwartego pokoju. Zapal świecznik na stole i po schodach wejdź na mur. Ruszaj w stronę półek z książkami i zejdź na zachód. Wejdź po spiralnych schodach i ruszaj na południowy zachód, aby zabrać urnę. Ruszaj na północ i wyjdź na balkon by dostać się do kolejnej jaskini na zachodzie. Kiedy dotrzesz do posągu rycerza, pociągnij go za rękę, a w ukrytej komnacie znajdziesz czar piorun i klucz. Zeskocz z balkonów i pędź na południe by otworzyć bramę. Biegnij do przodu i ruszaj korytarzem. Ruszaj na wschód i włącz teleport. Ruszaj bramą na południe. Idź przez pokoje otwierając drzwi kluczami, które znajdziesz na biurkach. Wejdź po schodach na północy, na mur i ruszaj dalej (uważaj na ogniste kule). Weź prochy do urny (są z prawej) i idź dalej. Kiedy dotrzesz do zamkniętej kraty, zeskocz na północ i wejdź do teleportu. Przejdź przejściem obok i w dużej sali włóż do kamiennej miski wszystkie przedmioty. Połóż książkę na stojaku przed miską i pogadaj z duchami. Wracaj do bramy, której nie mogłeś otworzyć i przejdź przez nią. Znajdziesz się w pokoju z laserami. Pociągnij za środkową dźwignię dwa razy i przesuń skrzynkę za generatorem tak, by zablokować promień. Pociągnij za lewą i prawą dźwignię dwa razy, wejdź do teleportu na środku. Znajdziesz się na dachu gdzie zaatakuje cię smok. Walcz najpierw za pomocą młota, a potem kiedy smok zacznie spuszczać kamienie, atakuj go czarem: ognisty meteor. Po walce czeka cię lot na smoku i ...

WULKAN

Przejdź się po okolicy walcząc z ognistymi stworami. Powinieneś zebrać kilka kamieni. Teraz ruszaj na zachód i wskocz na fruwającą platformę, a z niej na brzeg, używając kuli. Przerzuć dźwignię z lewej i załóż buty prędkości. Teraz szybko biegnij do platformy na prawo i wskocz na nią. Skacz dalej, a zobaczysz scenę. Wjedź windą na górę i ruszaj na wschód. Wskocz po wysuwających się palach i ruszaj na północ. Teraz biegnij na południe (użyj kuli), a potem na zachód. Wskocz na wysepki z północy i ruszaj w tym kierunku. Wskocz na latającą platformę i potem na skałę. Staniesz przed zagadką logiczną. Przełóż raz wszystkie zapory i podejdź do maszyny z dźwignią po lewej. Przełóż wajchę. Przemień wszystkie zapory jeszcze raz, oprócz tej na wprost dźwigni i znowu pociągnij za wajchę. Przesuń teraz zapory obok żółtego dołka i u góry. Pociągnij za dźwignię. Ruszaj na wschód. Wskocz na platformę, a potem na słupy (weź czar tarcza). Skacz na północ, a dotrzesz do skał. Idź teraz na północ i pogadaj ze strażnikiem. Jeśli masz siedem kamieni to dobrze, jeśli nie to idź powalczyć z ognistymi stworami. Znajdziesz się wreszcie w mieście Schahów. Idź najpierw na zachód i na południe. Pogadaj z robotnikiem i po scenie zabierz łopatę. Ruszaj na północ i weź z domku wiaderko. Biegnij teraz do mistrza handlarzy w północno wschodnim

rogu i pogadaj z nim. Weź niebieski kryształ z jego kwatery. Ruszaj teraz na plac handlowy na środku i pogadaj z Ludorem. Kiedy trafisz do więzienia, pogadaj z Ruisornem i czytaj tablice na ścianach. Po wypuszczeniu idź do oazy na zachodzie i wykop za pomocą łopaty monetę z dziwnie wyglądającej rośliny. Idź do stajni (tuż przy wejściu) i na dużym pociągowym stworze użyj kubła. Idź z powstałą łatą do uszkodzonej rury i zatkaj nią otwór. Dostaniesz kubek napoju. Pogadaj z Cistorne (prawie sam środek mapy), a potem z Fredo dwa razy, by dostać topór (tuż obok). Idź do domu Listarda (na północnym zachodzie) i weź list. Odnieś go Cistorne. Dostaniesz monetę. Biegnij na rynek. Porozmawiaj i pohandluj kolejno z Ludorem, Culardem, Veydurem, Vuesornem i znowu Ludorem by dostać metalową kulę. Biegnij teraz na południe, na plac gry i zagraj ze Schahem. Idź teraz do domu, z którego wyszła kobieta i rozwal tam skrzynkę. Teraz przestaw magnes, który był w środku i idź zagrać jeszcze raz. Dostaniesz ostatnią monetę, z którą powinieneś iść do mistrza handlarzy. Po długiej wstawce dostaniesz amulet doświadczenia i znajdziesz się w lochach. Uważaj na psy. Są szybkie i dość mocne. Najpierw jednak wykańczaj magów. Wojownicy nie powinni sprawić ci kłopotu, jeśli będziesz ich trzymał na dystans. Idź na wchód i przerzuć dźwignię. Załóż buty prędkości i biegnij do wrót na południu. W następnym pomieszczeniu zapal pochodnie obok drzwi i ruszaj dalej. Uważaj na kule ogniste i idź na wschód. Rozwal kryształ i zapamiętaj ułożenie zielonych kwadratów na ścianie. Idź wrotami na południe. Ustaw kafle w podłodze według wzoru który widziałeś i ruszaj dalej. Wejdź do północno-zachodniego pokoju i rozwal skrzynie. Teraz przepchnij te, które możesz na trzy przyciski na zachodzie. Wyjdź stąd i ruszaj na zachód.

Skacz przez dziury i leć po cienkiej kładce. Teraz musisz skakać przez zębate koła, kiedy zobaczysz dziurę między nimi. Biegnij po słupach i użyj kuli, by dostać się dalej. Idź na zachód (na południe będziesz szedł później) i kiedy dotrzesz do kolejnych zębatych kół wejdź do pokoju z lewej. Odsuń skrzynkę stojącą na przycisku i ciągnij za sznury dopóki nie odsuniesz kół zębatych. Biegnij nową drogą, a dostaniesz się do pokoju ze skrzyniami. Musisz przesunąć brązowe pudła, tak by utworzyły wraz z białymi taki sam wzór, jaki jest na podłodze. Na każdy czerwony kwadrat przypadają cztery pudła, a na prostokąt sześć. Kiedy skończysz, po prawej i lewej powinieneś mieć dwa prostokąty, a w środku trzy kwadraty, ustawione tak, że ten z lewej będzie najbardziej wysunięty. Jeśli ci się uda zobaczysz scenkę i będziesz mógł wracać na rozgałęzienie, by ruszyć na południe. Teraz tylko wejdź na platformę. Biegnij dalej i zabierz biały kryształ. Idź korytarzem i skręć w prawo do kanałów. Idź nimi aż włączy się scenka ze smokiem. Wracaj teraz tam gdzie drogę blokował smok i wejdź do pokoju z prawej. Przeczytaj książkę i podejdź do ogrodzonego obelisku. Przejdź się po siedmiu znakach fazy księżyca, zgodnie ze wskazówkami zegara. Teraz przejdź po dziewięciu w odwrotną stronę i ruszaj drzwiami, które się otworzyły. Skacz po słupach na wschód, a potem na południe. Wejdź do ścieku i przygotuj się na walkę z wężem. Atakuj go ognistymi strzałami, stosując jednocześnie czar tarcza. Po walce wskocz na platformę i ruszaj do przodu, weź czar trzęsienie ziemi i biegnij prosto. Idź na południe i skacz po słupach na wschód. Leć cały czas w tym kierunku aż nie zobaczysz kryształu w ścianie. Weź go i ruszaj na północ. Gdy dotrzesz do końca korytarza włóż kamień w obelisk i ruszaj otwartymi drzwiami. Porozmawiaj z kamienną twarzą w ścianie. Zada ci sześć pytań wybranych losowo. Oto odpowiedzi:

Are we immortal? No
Can we make use of technology? Yes
Are dragons are servants? No
Can one be happy without wordly possesion? Yes
Are we rulers of Gothos? No
Are we master of magic? Yes
Do animals have feelings? Yes
Would you give you life for others? Yes
Do we tolerate people who thinks differently to us? Yes
Are we divine beings ? No

Po pytaniach podejdź do słupów. Przyjmując że słup po lewej jest pierwszy naciskaj kolejno:5,3,12,7,1,8,10,2,4,9,11,6. Weź torbę, która się pojawiła i ruszaj do wyjścia na północy. Kiedy dotrzesz do Ar-Khana polecicie do następnego świata.

HELMA TAROS

Uważaj na magów, którzy potrafią przywoływać zombie. Atakuj czarem burza meteorów. Staraj się także jak najszybciej wybić małpy gdyż są dość szybkie. Reszta stworów nie powinna sprawić ci kłopotów. Idź na południe (po płytszej wodzie) i zbadaj rybie ości. Złap żywą rybę i włóż ją w ości. Kiedy przypłynie żółw wskocz na niego by dostać się dalej. Wejdź do jeziorka na następnej wyspie i zabierz rybę (wejście jest z prawej). Połóż rybę na ościach i wskocz na żółwia. Ruszaj szlakiem płytszej wody i odbij w lewo. Zabierz rybę i wracaj na rozgałęzienie. Użyj żółwia tak jak poprzednio i ruszaj ścieżką. Biegnij do przodu i miń żółtą tablice oraz karmnik. Zabierz z krzaka obok owoc i połóż go na karmniku. Kiedy przyleci papuga, przeczytaj wyraz na tablicy tak, by ona go powtórzyła. Weź kolejną wisienkę i połóż ją na karmniku obok statuy z lewej. Papuga powtórzy wyraz i będziesz mógł iść dalej. Biegnij teraz na wschód. Zabij tu wielką małpę i wybij wszystkie mniejsze (kradną owoce z karmnika). Ruszaj na zachód po wyraz, by zastosować go na wschodnim karmniku. Znajdziesz się w niewielkim korytarzu gdzie będą trzy tablice z wyrazami. Karm papugę tak, by powiedziała je w kolejności: you, can, fly i biegnij dalej. Biegnij na wschód i przełóż dźwignię. Teraz musisz przekraść się przez labirynt na południu nie będąc namierzonym czerwonym promieniem, gdyż zablokuje on barierę. Radzę ubrać buty prędkości i biec gdy wiązka zwrócona jest w stronę ściany. Biegnij najpierw na południe, potem na zachód i wreszcie na północ. Przeskocz przez wysuwające się ostrza. Teraz przekładaj dźwignie w ścianach, by uzyskać takie same znaki jak na podłodze, dzięki czemu pokonasz czerwone bariery. Biegnij na zachód i zapamiętaj ułożenie znaków na ziemi. Teraz skacz po platformach w kolejności, w jakiej były znaczki. Kiedy dostaniesz się na ostatnią, ta podfrunie do wysepki. Weź z niej perłę i wracaj na rozgałęzienie (to, na którym skręciłeś na zachód) by ruszyć drugą drogą. Gadaj z Dagomarem i zabij jego stwory. Kiedy Dagomar spadnie, rozwal skrzynki i zabierz kamienie. Teraz wracając podchodź do obelisków i wsadzaj tam odpowiednie kamienie. Kiedy zrobisz tak ze wszystkimi, bariera blokująca schody opadnie i będziesz mógł wejść wyżej. Zrób tu to samo co niżej i ruszaj na górę. Teraz za pomocą wodnej strzały zgaś pochodnie po lewej i używając kamienia wskocz na górę. Włóż do maszyny po lewej perłę i pogadaj z Talis. W końcu znajdziesz się w lochach. Idź na północ a potem na wschód. Po drodze będziesz mijał trzy dźwignie, zapamiętaj ich położenie. Dotrzesz do pomieszczenia z kulami (kolejne dwie dźwignie do zapamiętania). Biegnij dalej na wschód, a dotrzesz do sali z mostami. Skacz po nich, a zdobędziesz klucz. Wracając skocz na zachodnią ścianę (skrót) i biegnij do przejścia obok. Otwórz kluczem drzwi, a znajdziesz ostatnią dźwignię. Teraz musisz ją nacisnąć i szybko biec do pokoju z kulami. Kiedy przełożysz tam obie dźwignie załóż buty i leć zająć się trzema kolejnymi dźwigniami. Wszystkie są na czas i jeśli nie będziesz słyszał tykania to znaczy że musisz zaczynać od początku. Jeżeli ci się uda, ruszaj do otwartych drzwi. Weź klucz i ruszaj na południe. Przejdź prawym przejściem i użyj kuli by dostać się na drugi brzeg. Naciśnij dźwignie i wróć na most zanim odleci platforma. Wskocz na nią i użyj kuli by dostać się dalej. W następnym pokoju znowu przełóż dźwignię i biegnij na platformę, by zdobyć klucz. Wracaj do głównego holu i leć przez drzwi na wschodzie. Użyj teraz kuli na południu i trzech na północy. Przejdź pod lewą ścianą i wskocz na ostatnią półkę. Idź dalej, a dotrzesz do sali z czterema teleportami. Za każdym z nich czai się test. Najpierw najlepiej przejść test ataku. Kiedy się przeniesiesz pogadaj z gościem i wyjmij wodne strzały. Teraz wykończ ogniste potwory (będę zjawić się pojedynczo, potem w dwójkę, trojkę i na końcu w czwórkę). Po walce znowu pogadaj, a zdobędziesz artefakt. Idź teraz do areny obrony. Najpierw musisz szybko przeskoczyć nad trującą sadzawką, a potem przejść obok bujających się toporów. Bałwany z lancami nie powinny sprawić ci kłopotu, wystarczy ze będziesz obracał się z nimi. Wskocz potem na platformę i ubierz pierścień chroniący przed ogniem. W labiryncie idź w prawo i przebiegnij (odnawiając energię) przez prąd. Powinieneś dostać kolejny artefakt. Biegnij do teleportu z areną narzędzi. Ruszaj w lewo i użyj kuli. Idź cały czas po skale i przełóż dźwignie. Skocz na platformę z lewej i wejdź na kolejną półkę. Przełóż wajchę i skocz na platformę. Kiedy dotrzesz do następnej skały, przełóż dźwignie i biegnij szybko na platformę zanim odfrunie. Użyj teraz kuli z prawej i wejdź na dużą połać skalną. Pod ziemią umieszczone są znaki. Musisz wysadzać je parami (np. 8 i 8) w kolejności przedstawianej przez diagram: 1173 2682 7546 3458.

Kiedy to zrobisz, dostaniesz artefakt i pozostanie ci ostatni test: magiczny. Najpierw musisz użyć czaru: trzęsienie ziemi, aby rozwalić klatkę z kluczem na skale przed sobą. Teraz użyj trąby powietrznej by go zdjąć. Zabierz klucz i ruszaj dalej. Włącz magiczną tarcze i skręć w prawo. Dojdziesz w końcu do czterech rzędów pochodni. Zapal te na rogach i dwie w środku. Gdybyś zapalił niepotrzebne, zgaś je za pomocą czaru lodu. Kiedy skończysz ostatni test połóż w głównym holu na słupach artefakty i wejdź do środka następnego pokoju. Przed tobą ostatni sługa Dagomara: skalny potwór. Stań poza zasięgiem jego ramion i atakuj burzą meteorów. Jednocześnie zabijaj toporem nadlatujące straszydła. Odnawiaj energię i manę. Po walce idź dalej.

Czeka cię teraz walka z końcowym szeryfem. Ubierz czapkę chroniąca przed czarami i atakuj Dagomara burzą meteorów. Kiedy przeniesie się za zaporę, wejdź po spiralnej dróżce do maszyny i umieść tak kamień. Będziesz tak musiał zrobić cztery razy (zapory nie będą się otwierać jeśli nie wybijesz wszystkich duchów towarzyszących Dagomarowi). Za czwartym razem Dagomar nie będzie się przenosił dalej. Wiec po włożeniu kamienia, podejdź do złotego podwyższenia na dole i włóż tam ostatni kryształ. Walcz jeszcze ze sługami Dagomara, a wkrótce mag stanie na podwyższeniu i sam się uwięzi. Teraz obejrzyj outro. Właśnie ukończyłeś TECHNOMAGE.

SONIC ADVENTURE 2

Kurcze, Gulash już wam wszystko wygadał. Tak, tak, tak: SONIC ADVENTURE 2 jest świetny. Aaaach, ten Sonic... To znaczy: Argh, ten Sonic! Znowu pokrzyżował mi plany. Zamiast wyrywać sztuki na plaży, przez długie letnie dni siedziałem przykuty do DeCeka. Zresztą, nie po raz pierwszy.

txt: o.g.

Rozpoczynając zabawę zostaniecie najpierw postawieni przed wyborem drużyny, której chcecie towarzyszyć w przygodach. W każdej z nich (Hero i Dark) znajdziecie trzy grywalne postacie. Jednak SA 2 różni się od poprzedniczki tym, że nie możemy sobie wybrać jednej postaci i przejść nią całą grę od początku do końca, tylko jesteśmy przez autorów skazani na określony przebieg wydarzeń.

Sterowanie

Analog - poruszanie postacią.
B lub X - każda postać ma inne zastosowanie dla tego przycisku. Na przykład gdy Sonic grinduje na rurkach spowoduje kucnięcie, co zaowocuje większą szybkością. Przydaje się również przy hodowli Chao. Kiedy trzymasz Chao w rękach przytrzymaj B i poruszaj analogiem aby pokołysać zwierzaka i tym samym uczynić go szczęśliwszym. Również przy odkładaniu Chao na ziemię (naciskając B) uważaj aby stać w miejscu. Dzięki temu położysz go delikatnie. Rzucenie Chao wywoła u niego zły humor. Naciskając B można również gwizdać lub grać melodię, którą poznasz po odnalezieniu odpowiedniego przedmiotu.
A - skok
L i R - obracanie kamerą na boki

Ataki

Sonic

Homing Attack - w powietrzu naciśnij A.
Spin Dash - naciśnij i przytrzymaj X lub B aby się naładować. Kiedy puścisz przycisk, Sonic wyskoczy z dużą prędkością w powietrze. Możesz delikatnie sterować analogiem. Kiedy znajdziesz Ancient Light w Green Forest, Sonic będzie mógł sam naprowadzać się na najbliższego nieprzyjaciela.
Somersault - wduś X, a Sonic wykona krótki przewrót, dzięki któremu rozwalisz drewniane skrzynki blokujące drogę i zdejmiesz większość przeciwników. Później w grze znajdziesz Flame Ring, dzięki któremu będziesz mógł rozwalać metalowe skrzynki.
Bounce - po znalezieniu Bounce Bracelet w Pyramid Cave będziesz w stanie wykonać wyższy skok. W powietrzu naciśnij X, a Sonic odbije się od ziemi. Po czym powtórz operację, a dostaniesz się tam gdzie nie mógłbyś przy wykonywaniu normalnego skoku.
Light Dash - aby wykonać ten ruch potrzebujesz Light Shoes, które znajdziesz w Metal Harbor. Kiedy naciśniesz X blisko sznura pierścieni Sonic przebiegnie po nich! Jest to przydatne na większości poziomów.
Grab - po znalezieniu Magic Gloves w City Escape Sonic będzie mógł łapać przeciwników i rzucać nimi. Kiedy będzie blisko nich wystarczy nacisnąć X lub B.

Shadow

Ma kilka ataków, które wykonuje się w taki sam sposób jak u Niebieskiego. Tak więc:
Spin Attack
Homing Attack
Spin Dash - musisz znaleźć Ancient Light w Sky Rail.
Somersault - aby wykonać jego ognistą odmianę musisz znaleźć Flame Ring.
Light Dash - potrzebne ci są Light Shoes, które znajdziesz w White Jungle.

Tails i Dr. "Eggman" Robotnik

Skok - co prawda nie jest to atak, ale często używa się go do ucieczki przed nieprzyjaciółmi. Tails po odnalezieniu Boostera w Mission Street może przez chwilę utrzymywać się w powietrzu. Robotnik znajdzie swój Jet Engine w Lost Colony.
Volkan Cannon - naciskając X lub B spowodujesz wystrzelenie słabego pocisku. Tails musi odnaleźć bazukę w Eternal Engine, aby broń mogła być wystarczająco silna do niszczenia metalowych skrzynek. Eggman za to znajdzie Large Cannon w Weapons Bed.
Laser Gun - przytrzymaj X aby wypuścić wiązkę lasera naprowadzającego. Analogiem kieruj ją na wrogów, po czym puść przycisk, a bohater wystrzeli rakietę w każdego z nich. Im więcej namierzonych i zdjętych przeciwników, tym większy bonus. Kiedy znajdziesz Laser Blaster w Prison Lane rakiety zamienią się w pociski energetyczne, a siła broni wzrośnie. Robotnik znajdzie Laser Blaster w Iron Gate.
Doktor może również znaleźć Protection Armor w Cosmic Wall, co pozwoli mu na zwiększenie maksymalnej energii.

Knuckles i Rouge

Gliding Jump - wciśnij i przytrzymaj A.
Punch Attack (dla Rouge: Kick Attack) - podstawowy cios. Naciśnij X lub B; jeśli zrobisz to szybko trzy razy uzyskasz kombo. Po odnalezieniu Hammer Gloves w Death Chamber ciosy Knucklesa będą na tyle silne aby rozbić metalowe skrzynie. Rouge odnajdzie Iron Boots w Mad Space...
Drill Dive - w powietrzu naciśnij X lub B, a bohater "zanurkuje" pod powierzchnią ziemi. Aby móc wykonać ten trik Knuckles będzie musiał znaleźć Shovel Claw w Pumpkin Hill a Rouge Pick Nails w Egg Quarters.
Knukles i Rouge są jedynymi postaciami, które potrafią pływać. Ograniczenie czasowe, które uniemożliwi Knucklesowi pozostanie pod powierzchnią wody na dłużej pójdzie w niepamięć po odnalezieniu Air Necklace w Aquatic Mine. Za to Rouge nie posiada odpowiednika tego przedmiotu.

Jest jeszcze jeden przedmiot, który ułatwi Knuckleowi/Rouge poszukiwania: okulary przeciwsłoneczne / lornetka. Znajdziesz je w Meteor Herd / Security Hall. Wduś Y aby je wybrać i B aby założyć - teraz widzisz ukryte przedmioty.

Świat Chao

Stworki z pierwszej części powracają! Tym razem możesz o wiele bardziej wpływać na ich życie. Oto kilka rad jak postępować ze swoimi stworkami. Jeśli chcesz wychować swojego Chao na dobre zwierzątko, to traktuj je dobrze postaciami stojącymi po jasnej stronie mocy. Jeśli masz ochotę na złego stworka, to postępuj tak czarnymi charakterami. Możesz wystawiać swoje zwierzątka do wyścigów - wystarczy, że przejdziesz przez wodospad w ogrodzie Chao. Kiedy zbierzesz zwierzątka z jakiegoś poziomu i pójdziesz do ogrodu Chao będziesz mógł podarować je swoim stworkom. Dzięki temu będą zmieniały wygląd i upodobniały się do rodzaju zwierzątek jakie im dajesz.
Chao potrzebują również Chao Drive (to te świecące rurki, które wyskakują z przeciwników). Dzięki nim stają się silniejsze i szybsze.
Warto zanieść swoich podopiecznych do przedszkola. Mogą się tam nauczyć różnych rzeczy, a ty będziesz mógł sprawdzić stan ich zdrowia.
Staraj się karmić Chao owocami, które rosną na drzewach. Kiedy dojrzeją możesz je strącić potrząsając drzewem.

Zanim zaczniemy

Musisz wiedzieć, że po każdym skończonym poziomie dostaniesz ocenę od E do A, gdzie E jest najgorszą, a A najlepszą. To, jaką otrzymasz literkę zależy od liczby zebranych pierścieni, czasu wykorzystanego na ukończenie poziomu i techniki. Na to ostatnie składa się:
- robienie trików tj: grindów, wyskoków
- bezkolizyjne poruszanie się
- sposób pozbywania się wrogów

Aby ukończyć każdy poziom w 100% trzeba wykonać pięć zadań, które można ujrzeć wybierając ukończony wcześniej level.

Zaczynamy od ekipy Hero. Sonic został wzięty za Shadowa i musi uciekać przed policyjnym pościgiem!

City Escape

Najpierw zbierz pierścienie znajdujące się przed tobą, po czym zrób to samo z tymi po prawej. Trzeci sznur pierścieni znajduje się po lewej, a zaraz za nim skocznia. Delikatnie pokonaj zakręty i dobrze wybijaj się na skoczniach, a zgarniesz bonusy. Jedź dalej aż Sonic zeskoczy z deski. Wbiegnij na górę po schodach i przebiegnij po pochyłej ścianie aby zebrać 20 pierścieni. Rozwal skrzynki i wskocz na rurkę. Na samym końcu przeskocz pustą przestrzeń i postaraj się wylądować na drugiej rurze. Przebiegnij po przyśpieszaczu, a wylądujesz na wysokiej platformie. Skocz w kierunku kuli z pierścieniami i wyląduj na słupach. Zeskocz z nich i biegnij do bramki. Postaraj się dobrze wybić z drugiej skoczni - jeśli ci się uda, zgarniesz tarczę. Dobry wyskok z trzeciej pochylni zaowocuje bonusowymi pieścieniami. Wbiegnij na wyrzutnię. Rozwal drewniane skrzynki aby znaleźć Chao Key. Kiedy już wdrapiesz się na samą górę uważaj na spadającego robota! Dobrze wyskocz z pierwszej skoczni, a zdobędziesz buty, dzięki którym będziesz mógł szybciej biegać. Kiedy przebiegniesz pod łukiem i zgarniesz dwa rzędy pierścieni wyskocz a odbijesz się od wyrzutni i zaczniesz grinda. Na końcu wbiegnij, na wysoką platformę - znajdziesz tu kolejny Chao Key. Jeśli odbijesz się od wyrzutni to polecisz górą i złapiesz bonusowe pierścienie. Jeżeli pobiegniesz dołem to złap za hak i podciągnij się na górę. Teraz przebiegnij przez park (wybicie się z którejś z platform będzie nagrodzone bonusem, ale to już jest chyba oczywiste). Dalej Sonic przebiegnie po pionowej ścianie, zostanie wyrzucony w powietrze i złapie się poziomej rurki.
Zwróć uwagę na to, że na ziemi znajduje się metalowa płyta. Wróć tu kiedy już zdobędziesz Bounce Bracelet i Flame Ring, rozwal tę płytę aby dostać się do Magic Gloves.
Naciśnij A w momencie kiedy buty Sonica zakreślą czerwoną poświatę, a jeż przeskoczy na kolejną rurkę. Powtórz operację, a wylądujesz na platformie (po drodze możesz złapać bonusowe pierścienie). Na platformie znajdziesz ostatni klucz. Zrób Homing Attack i odbij się od pierwszego latającego talerza. Rób tak aż przedostaniesz się na drugą stronę. Jeśli nie uda ci się możesz skorzystać z pali poniżej. Rozwal robota i wskocz na kolejną rurkę. Przeskakuj z jednej na drugą nie ruszając analoga. Na końcu ostatniej rurki znowu skocz, a Sonic złapię się poziomego pręta. Wyskocz z niego i przebiegnij przez bramkę. Zrób Somersault pod kratą, a Sonica zacznie ścigać wielka ciężarówka. Po prostu uciekaj przed nią - nie powinno być z tym problemu. Na ostatnim zakręcie zwróć uwagę na Big The Cat'a, który pojawi się na chwilę i prawie zostanie przejechany przez ciężarówkę! W ogóle w całej grze w różnych miejscach można spotkać tego kocura.
Teraz wystarczy, że wskoczysz w pierścień z napisem: Goal.

Boss - wojskowy mech

Pierwsza i bardzo ważna rada. Walcząc z bossem zbieraj jeden pierścień na raz, ponieważ kiedy zostaniesz trafiony nie zawsze zdążysz zebrać znikające obrączki.
Na atak bossa składają się dwie rzeczy. Najpierw wzlatuje w powietrze i dwa razy wystrzeliwuje serię pocisków - jest to bardzo wolny atak, więc nie powinieneś mieć najmniejszych problemów z uniknięciem go. Następnie mech ląduje i wypluwa z siebie dwie serie rakiet, które w niewielkim stopniu naprowadzają się - trudniej je ominąć, radzę biegać po obwodzie dużego okręgu. Kiedy przeciwnikowi skończą się pociski, zrobi kilka kroków i spróbuje ponownie wystartować. Wtedy na krótką chwilę pochyli kabinę. Ustaw się naprzeciw niego i (dwa razy naciskając A) wykonaj Homing Attack uderzając w kabinę pilota. Po kilku atakach powinieneś pokonać przeciwnika.

Kryształ Knucklesa może wpaść w niepowołane ręce! W ostatniej chwili bohaterowi udaje się rozbić go na drobne kawałki. Teraz musi go ponownie złożyć w jedną całość.

Wild Canyon

W odróżnieniu od pierwszej części SA radar Knucklesa będzie pokazywał w danym momencie tylko ten kryształ, który akurat mamy odszukać. Jednym słowem oznacza to, że radar nie pokaże innego kryształu nawet jak będziesz blisko niego. Jeżeli uda ci się zebrać kryształ, którego gra nie pokazywała na wykrywaczu to zarobisz "Perfect!" i 2000 punktów. Diamenty mogą być pochowane wszędzie: w robotach, w i za skrzynkami a nawet pod ziemią. Ponieważ kryształy dla każdej rozgrywki są umieszczone gdzie indziej trudno podać jednoznaczne rozwiązanie dla poziomów Knux'a. Jedyne co mogę zaoferować to własne sugestie. Dzięki wirowi powietrznemu będziesz mógł swobodnie poruszać się po prawej całym poziomie. Zwróć uwagę na wolną przestrzeń w świątyni - kryształ może wisieć lub nawet poruszać się w powietrzu.
Wróć na ten poziom kiedy będziesz już w posiadaniu Shovel Claw. Poleć do Samotnej Statuły, wejdź na jej głowę i wdrap się jeszcze wyżej aż do charakterystycznego obrazu. W pomieszczeniu za nim znajdziesz Mystic Melody. Jeśli zagrasz ją koło świątyni Chao, która stoi obok, to uaktywnisz teleport, wracający cię na początek poziomu.

Tails właśnie leciał na wyspę, na której podobno przebywał Sonic, gdy zobaczył Amy w towarzystwie Doktora Robotnika. Musi ją uratować!

Boss - Dr. Eggman

Bardzo łatwy przeciwnik. Po prostu strzelaj w niego ile możesz, a prawdopodobnie nie będzie miał nawet szansy na wyprowadzenie własnego ataku.

Tails postanawia pomóc Amy w uwolnieniu Sonica.

Prison Lane

Po prawej są metalowe skrzynki, a za nimi klucz Chao. Nie możesz ich jednak teraz rozwalić ponieważ nie masz jeszcze dopałki do swojego działka.
Rozwal trzy roboty przed tobą aby otworzyć kratę. W tej części więzienia nie musisz się bardzo wysilać - po prostu strzelaj i przyj przed siebie aż do pierwszego save pointa. Pamiętaj, że czasami aby otworzyć drzwi będziesz musiał zdjąć przeciwników znajdujących się za nimi lub gdzieś z boku. Między save pointem a pierwszą platformą znajduje się Chao Key - jest za kratą po prawej. Dalej dotrzesz do dużej windy. Kiedy na nią wejdziesz zacznie się wznosić. Możesz tu namierzyć kilku wrogów na raz i uzyskać dobry bonus. Za kolejną bramką czeka cię jeszcze więcej strzelania. W pewnym momencie dotrzesz do przejścia obok którego będzie platforma - wejdź na nią, a zdobędziesz 20 pierścieni i tarczę ochronną. Do końca levelu nie powinno spotkać cię nic trudniejszego.
Kiedy już będziesz miał bazukę to w pomieszczeniu z finałowym okręgiem rozwal wszystkie metalowe skrzynki za kratami. Jednak aby je otworzyć będziesz musiał trafić w robota, który wisi w rogu pomieszczenia. Przejdź przez krótki korytarz aby zdobyć Laser Blaster.

Amy uwalnia przyjaciela z celi przy okazji składając mu propozycję małżeństwa. Teraz Sonic musi uciec z bazy.

Metal Harbor

Dotarcie do pierwszej bramki nie powinno sprawić ci trudności. Zaraz za nią znajduje się duża przepaść i kilka robotów latających w powietrzu. Na drugą stronę przedostaniesz się robiąc Homing Attack i odbijając się od kolejnych przeciwników. Dalej zobaczysz długi sznur pierścieni. Tutaj zdobędziesz Light Shoes potrzebne do wykonania Light Dash. Skieruj się w lewo i złap hak, który zabierze cię wyżej. Tu znajdziesz nowe buty. Zeskocz na dół, podejdź do pierścieni i naciśnij B. Sprawdź budynek po lewej aby zdobyć kolejny Chao Key. Na końcu zrób drugi Light Dash i przebiegnij przez bramkę. Tu pójdzie ci bez większych problemów. Zanim przejdziesz przez trzecią bramkę rozwal skrzynkę po prawej, a dopiero potem złap się rakiety i leć dalej. Po chwili włączy się odliczanie do startu rakiety. Masz 15 sekund, ale powinieneś bez problemu zdążyć w dziesięć. Nastąpi animacja i zostaniesz wepchnięty do tunelu. Sonic wskoczy na deskę i zacznie się szybka jazda. Staraj się trafiać w beczki z pierścieniami i bonusowym życiem. Po chwili wyjedziesz stamtąd i dotrzesz do ostatniego pierścienia.

Boss - Shadow

Proste, atakuj przeciwnika przewrotami i po trzech ciosach powinien zrezygnować z dalszej walki.

Wyspa, na której znajduje się Sonic eksploduje za osiem minut!

Green Forest

Biegnij przed siebie ignorując przeciwników, jeśli jakiś zagrodzi ci drogę - usuń go. Po przebiegnięciu przez pierwszą bramkę Sonic rozpędzi się i skoczy na długą linę - nie musisz się o nic martwić, w odpowiednim momencie sam z niej zeskoczy. Kiedy zobaczysz sznur pierścieni (na ziemi) zawsze staraj się wykonać Light Dash, w ten sposób bardzo przyspieszysz. Możesz również spróbować skoczyć na krawędź dróżki, wtedy Sonic zacznie grindować. Kiedy dotrzesz do miejsca, w którym kilka razy będziesz odbijał się od poduch zwróć uwagę na niebieską skrzynkę, w której kryje się Chao Key. Wyżej możesz zebrać tarczę i dodatkowe życie. Przed samym końcem poziomu natkniesz się na spadające bloki. Musisz przebiec po niech bardzo szybko, inaczej utoniesz.
Tuż przed drugą bramką zwróć uwagą na lewitujący i zrzucający bomby stateczek. Rozpędź się, zrób Homing Attack i przeleć na drugą stronę zbierając po drodze dodatkowe życie. Kiedy znajdziesz się na drugiej platformie, zgarnij Ancient Light, który pozwoli ci wykonywać nowy atak.

Pumpkin Hill

Jest to poziom Knux'a, więc znów jesteś skazany na siebie. Jednak na samym początku idź przed siebie i zgarnij Metal Claw, które pozwalają Knuxowi na kopanie w ziemi. Powinieneś jak najczęściej wykorzystywać nowe możliwości bohatera, ponieważ pod ziemią można znaleźć wiele ciekawych rzeczy: od pierścieni przez tarcze ochronne po dodatkowe życie i oczywiście kryształy. Zanurkuj pod ziemią w okręgu, w którym znalazłeś metalowe pazury, a zdobędziesz dodatkowe życie!

Policja nadal ściga Sonica i Tailsa. Przyjaciele rozdzielają się...

Mission Street

Zaczniesz na ulicy - rozwal wszystkich i wejdź w tunel. Tu również nie powinieneś mieć problemów z pozbyciem się wrogów. Po wyjściu z tunelu dostaniesz się na długi most. Spadniesz niżej. Idź przed siebie, skręć w lewo, rozwal barierkę i zgarnij Booster. Pozwoli ci na szybowanie przez krótką chwilę w powietrzu. Przeleć nad przepaścią, rozwal roboty i wskocz na platformę. Rozwal wszystko w pobliżu i pobiegnij w stronę drewnianych skrzynek - znajdziesz tam Chao Key. Złap hak i podciągnij się wyżej. Przeskocz po słupach i przebiegnij przez bramkę. W tej części poziomu występują częste trzęsienia ziemi, więc uważaj na spadające części mostu. Kiedy dotrzesz do stalowych krat po prawej, pobiegnij w lewo i odpal rakietę, która je rozwali. Dalej powinno być łatwo. Wdrap się na jeden z rozwalonych słupów aby wejść na dach budynku i przeskoczyć dużą wyrwę. Zaraz za nią zobaczysz czarną plamę na drodze - nie wchodź na nią tylko omiń, najlepiej po słupach po prawej. Dalej wykonaj kilka skoków na ruchomych platformach i biegnij uważając na przeciwników. Jeśli się postarasz, to uda ci się tutaj zestrzelić samolot. W końcu dotrzesz do tunelu podobnego do tego na początku poziomu. Kiedy z niego wyjdziesz uważaj, ponieważ przez cały czas będą na ciebie spadały roboty i kawałki mostu.

Aquatic Mine

Kolejny poziom Knucklesa.

Jest zalany wodą. Można ustawić trzy poziomy na których ma znajdować się ciecz. Najpierw podbiegnij do słupa na środku i złap za hak, który przeniesie cię do sekretnego pomieszczenie. Znajdziesz tu Chao Key i przełącznik (3), który spowoduje, że prawie cała woda zostanie wypompowana z kopalni. Taki stan jest najlepszy dla twoich poszukiwań, ponieważ nie utoniesz. Jednak nie możesz wrócić do tego pomieszczenia jeśli poziom wody nie jest ustawiony na "1". Możesz go ustawić w taki sposób w miejscu gdzie zaczynałeś poziom.
Zeskocz na sam dół i sprawdź narożniki ścian. Jeden z nich ogrodzony jest dodatkowymi ścianami. Wskocz tam przez otwór na górze. W środku zobaczysz, że są jeszcze zalane pomieszczenia. Szybko przepłyń przez dwa pierwsze i w trzecim złap Air Necklace, która pozwala oddychać Knux'owi po wodą!

Tails chce dostać się do limuzyny prezydenta aby przedyskutować z nim zaistniałą sytuację.

Route 101

Jest to mini gra wyścigowa.
A - przyspieszenie. Jeśli naciśniesz i przytrzymasz A na zakręcie to wykonasz power-slide'a.
Analog - sterowanie
Y - dopałka. Tails otrzymuje jedną za zebranie 20 pierścieni. Niestety możesz mieć jedną dopałkę na raz.
Zbieraj balony, ponieważ kryją w sobie bonusowe pierścienie. Kiedy zobaczysz limuzynę - wystarczy, że się z nią zrównasz, a ukończysz poziom i odblokujesz bonus w postaci wyścigów kartów.

Knux widział Eggmana wchodzącego do piramidy. Tails idzie zbadać okolicę.

Hidden Base

Musisz bardzo uważać na tym poziomie, ponieważ upadek w ruchome piaski oznacza natychmiastową śmierć. W pierwszej części musisz strzelać w ładunki wybuchowe podczepione pod bloki skalne, aby te spadły i otworzyły ci dalszą drogę. Kiedy znajdziesz się w ślepym zaułku, strzel w ścianę z twarzą Eggmana. Kiedy zobaczysz skalny sześcian z płaskorzeźbą tygrysa na niej - rozwal go, a zdobędziesz Chao Key.
Dotrzesz do świątyni, u jej podstawy stoją metalowe skrzynki. Kiedy zdobędziesz bazukę wróć tu, a zdobędziesz legendarną melodię, dzięki której będziesz mógł otwierać drzwi do sekretów. Wypróbuj ją zaraz obok, gdzie znajdują się właśnie takie drzwi.

Pyramid Cave

Szybko przebiegnij pierwszy korytarz. Jak najczęściej staraj się przeskakiwać przez zawieszone tu okręgi - dostaniesz za to dodatkowe punkty. Dalej zobaczysz klepsydrę - uderz w nią aby otworzyć znajdujące się za nią drzwi. Potem będziesz musiał skakać po poziomych rurkach. Pod nimi znajdziesz Chao Key i trochę bonusów. Ale aby wrócić na górę będziesz musiał uruchomić bloki, które wysuną się ze ściany i wskoczyć po nich na górę. Przewróć kolejną klepsydrę i zrób Light Dash na sznurze pierścieni. Rozwal robota i zgarnij Bounce Bracelet, która pozwoli ci wyżej skakać. Kiedy dotrzesz do metalowych drzwi będziesz musiał położyć na świecącej platformie biały przedmiot, który leży nieopodal. Przegrinduj po długiej rurce aby szybciej dostać się na drugą stronę małego kanionu. W końcu dobiegniesz do drugich metalowych wrót. Dzięki rurce po prawej dostaniesz się do przedmiotu, który musisz położyć na platformie. Uważaj na roboty, wracaj dołem i na końcu skorzystaj z przyśpieszaczy aby dostać się na górę. Uderz w klepsydrę i biegnij do otwartego przejścia - nie martw się, na pewno zdążysz. Następna klepsydra otwiera trzy drzwi na raz, więc musisz się pośpieszyć. Zrób Bounce Attack aby przeskoczyć ścianę. Do końca poziomu nie powinno zdarzyć się nic nieprzewidzianego.

Przyjaciele dotarli do wrót bazy. Przed Knuxem czeka zadanie odnalezienia trzech kluczy do drzwi.

Death Chamber

Znów wszystko jest w twoich rękach. Oto dwie wskazówki. Na tym poziomie odnajdziesz Hammer Gloves. Podejdź do pierwszej klepsydry, przekręć ją i przejdź pod pierwszymi drzwiami ale nie przebiegaj pod drugimi, tylko zostań w środku. Po prawej są drewniane skrzynki - rozwal je, a dostaniesz się do nowych rękawiczek. Dzięki nim będziesz mógł rozwalać metalowe skrzynki.
Na tym poziomie możesz przekopywać się przez ściany do pomieszczeń za nimi. Ale tylko przez te, na których widnieje rysunek ptaka i dwóch kotów (musisz być dokładnie na środku). I uważaj na mnóstwo pochodni jakie znajdują się na tym poziomie.

Boss - King Boom Boo

Najpierw uciekaj przed nim w kółko i unikaj niebieskich pocisków, które ciska w twoją stronę. Kiedy dotrzesz do mniejszego duszka, który trzyma klepsydrę - uderz w nią, a odsłoni się pokrywa i do komnaty wpadnie światło. To przestraszy ducha, który zmieni się w cień i będzie uciekał po podłodze. Będziesz musiał go "wykopać" z ziemi. Wyskoczy na powierzchnie i zacznie uciekać, więc teraz ty goń go i uderzaj. Po chwili pokrywa wróci na swoje miejsce, więc wszystko musisz zaczynać od początku. Tym razem cień będzie poruszał się także po ścianie.

Boss - Egg Golem

Po pierwsze: jeśli spadniesz na piasek to jeszcze nic straconego. Staraj się z niego wyskoczyć i łap się liny, która podciągnie cię z powrotem. Poza tym na dole znajduje się wiele bonusowych pierścieni, więc jeśli skończą ci się te na górze, to możesz z nich korzystać.
Biegaj dookoła golema i zajdź go od tyłu. Wskocz na pierwsze trzy platformy, a kolejne trzy najlepiej pokonaj wykonując Homing Attack i tym samym sposobem zaatakuj ładunek wybuchowy na jego głowie. Jednak rób to szybko i dokładnie ponieważ platformy chowają się. Wyrzuci cię z powrotem na platformy, więc jeszcze raz powtórz tę operację. Zaraz potem powinien zaatakować machając rękami. Aby uniknąć zranienia po prostu zeskocz na niższą platformę. Kiedy przeciwnik otrzyma trzeci cios zacznie atakować głową. Po tym jak zacznie się ruszać, obiegnij całą arenę i zadaj mu dwa ostatnie ciosy jak robiłeś to poprzednio.

Przyjaciele postanawiają za wszelką cenę powstrzymać Robotnika i wyruszają w kosmos.

Eternal Engine

Pierwsze kilka pomieszczeń przejdziesz bez trudu. Ale uważaj na ładunki wybuchowe umieszczone na ścianach - jeśli w nie trafisz powstanie podciśnienie, które będzie cię wysysało na zewnątrz. Dalej ładunki wybuchowe będą rozmieszczone również na podłodze, więc strzelaj tylko wtedy gdy jest to potrzebne. Kiedy dotrzesz do zamkniętych drzwi skieruj się prosto i rozwal kilka skrzynek. Znajdziesz tam Chao Key i przełącznik otwierający dalszą drogę. W pewnym momencie będziesz musiał zeskoczyć i wylądować na jednej z trzech ruchomych platform. Przejedź na jednej z zewnętrznych w tył i wystrzel rakietę w metalowe kraty. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym znajduje się pułapka. Najpierw rozwal skrzynki i obejdź platformę aby wcisnąć przycisk i unieszkodliwić ją. Skocz w górę, wejdź na metalowy blok i złap się za linę. Dalej spotkasz nowy rodzaj wrogów. Organiczne galaretki, które możesz zranić tylko w momencie kiedy wystawiają na zewnątrz głowę. Dalej będziesz musiał przeskoczyć nad laserami po ruchomych platformach - nie jest to trudne. Przeleć przez balon aby złapać apteczkę. Nie powinieneś mieć większych trudności w dotarciu do następnej bramki. Dalej zeskocz na platformę z przełącznikiem i otwórz drzwi poniżej - znajdziesz tam bazukę, dzięki której możesz rozwalać metalowe przeszkody. Zeskocz jeszcze niżej i rozwal metalowe skrzynki przed tobą. Zignoruj przeciwników w tej lokacji, ponieważ nie możesz ich zniszczyć. Kiedy zobaczysz samotną platformę zawieszoną w przestrzeni - wskocz na nią. Zapadnie się ale nie ma tu grawitacji, więc strzelając we wszystko co się rusza będziesz mógł dotrzeć do drugich drzwi. Zeskocz z niebieskiej platformy niżej i uważając na lasery wyląduj na ruchomej platformie. Ostatnia rzecz którą musisz tutaj zrobić to rozwalić generator mocy. Dokonasz tego niszcząc wszystkie niebieskie tarcze. Teraz musisz tylko doskoczyć do wielkiego okręgu.

Meteor Herd

Ostatni poziom Knuxa - wszystko w twoich rękach. Zwracaj uwagę na wszystkie przedmioty na tym poziomie, ponieważ kryształ może być schowany nawet w lewitującym głazie! Aby dostać się do bazy na górze musisz najpierw skoczyć na platformę po środku lokacji. Znajdziesz tam rakietę, która wyniesie cię wyżej. Teraz sprawdź wyższe platformy aby odnaleźć kolejną rakietę, która zabierze cię do bazy.
Aby zdobyć okulary musisz w najniższej części poziomu znaleźć meteor na wiszącej w powietrzu platformie. Popchnij go na drzwi u podstawy bazy (to te z migającą czerwoną krechą). W środku znajdziesz skrzynkę - rozwal ją i skorzystaj z przełącznika. W środku bazy otworzą się wrota - idź tam i zeskocz na najniższą platformę aby zdobyć Sunglasses. Aby wrócić na wyższy poziom skocz na ścianę i wdrap się po niej.

Boss - Rouge

Atakuj nietoperzycę podstawowym atakiem. Po chwili podłoga otworzy się i zostaniecie wyniesieni w górę przez gorące powietrze. Postaraj się jak najszybciej wylądować na kładce i stamtąd atakować. Jeśli za bardzo oddalisz się od przeciwnika to zaatakuje cię ultradźwiękami. Po jakimś czasie podłoga znów zamknie się i z powrotem będziecie walczyć na twardej ziemi.

Crazy Gadget

Kiedy dotrzesz do zbiornika z zielonym kwasem podejdź do przełącznika ze strzałką i zmień grawitację. Teraz będziesz biegał po suficie! Po rozwaleniu przeciwnika przywróć przyciąganie do dawnego stanu. Zaraz za pierwszą bramką natkniesz się na portal - zbij w nim szybę i wskocz do środka. Zobaczysz lewitujące stateczki - skacz po nich dopiero jak zdejmą elektryczne tarcze. Naciśnij przycisk zmieniający grawitację, rozbij skrzynki i odbij się od przyśpieszacza aby zlecieć niżej. Kiedy zobaczysz zieloną strzałkę, zrób przy niej Somersault. Przebiegnij przez bramkę i przegrinduj po czerwonej rurze aby uniknąć kontaktu z kwasem. Kiedy będziesz miał do wyboru trzy przełączniki, wybierz ten po prawej. Przegrinduj po kolejnej rurce. Dalej zobaczysz dziwnego stwora wypuszczającego z siebie wiele innych. Skacząc po nich dostań się do tego głównego i rozwal go. Dalej spotkasz nowy rodzaj przeciwników - roboty z tarczami. Aby je rozwalić atakuj ich nogi. Dalej czeka cię trudniejsze zadanie - musisz zdjąć cztery latające roboty. Zrób to Homing Attackiem i w ostatniej fazie lotu wystrzel z Light Dash aby bezpiecznie przedostać się na drugą stronę. Po kolejnej części, w której będziesz musiał biegać po suficie, gdy już przywrócisz normalną grawitację wróć trochę, wskocz na górę i zgarnij Fire Bracelet. Zejdź na dół, odwróć przyciąganie, rozwal metalowe skrzynki i przetocz się przez dziurę. Po kilku niezbyt trudnych pomieszczeniach dotrzesz do ostatniej zagadki na tym poziomie. Kiedy naciśniesz przycisk dostaniesz się fioletowe podłoże. Skieruj się w lewo i przełącz dźwignię aby polecieć w stronę zielonego pola. Idź przed siebie, skocz po skrzynkach na górę, a tam uaktywnij kolejny przełącznik aby dostać się na żółtą dróżkę. Przeskocz na niebieskie pole i przesuń przełącznik aby dostać się inne żółte pole. Zabierz stąd tarczę i przesuń dźwignię. Wyskocz i wyląduj na innej żółtej powierzchni. Odbij się od przyśpieszacza i przegrinduj po rurce na zieloną dróżkę. Przeskocz na fioletowe pole i zrób Light Dash aż do niebieskiego. Przesuń dźwignię a spadniesz na fioletową powierzchnię. Skorzystaj z obu przełączników aby dostać się na czerwone pole. Nie używaj dźwigni po lewej tylko omiń przeciwnika i skorzystaj z tej drugiej. Odpal rakietę i wskocz w ostatni okrąg.

Eggman wyrzuca Sonica w przestrzeń kosmiczną. Tails nie może się teraz poddać, dlatego postanawia pokonać Robotnika.

Boss - Dr. Eggman

Po prostu dużo strzelaj i staraj się unikać specjali Robotnika szczególnie w ostatniej fazie walki. Przeciwnik może wystrzelić serię naprowadzanych rakiet - można przed nimi uciec. Drugi atak specjalny to promień, który od razu zdejmuje ci połowę energii. Zawsze wystrzeliwuje go przed siebie i za nim to zrobi wypowiada kilka słów, więc staraj się w tym momencie uciekać w bok. O wygranej bardziej decyduje szczęście, niż nabyte umiejętności.

Sonic wykorzystuje moc fałszywego kryształu aby wrócić na ARK'ę. To ostateczna rozgrywka!

Final Rush

Wszystko co musisz robić to grindować po rurkach aż dotrzesz do pierwszej bramki. Podnieś Chao Key który leży w skrzynce zaraz za save pointem. Dalej zgarnij bonusowe pierścienie i dodatkowe życie. Po kolejnym grindzie wyskocz w powietrze i rozbij bombę aby zniszczyć przeciwników. Kiedy dotrzesz do rurki pod górę użyj Homing Attack, dzięki temu uzyskasz potrzebny pęd. Kiedy zobaczysz grubego organicznego przeciwnika - nie walcz z nim tylko rozbij środkową skrzynkę i wbij się w tą poniżej. Teraz będziesz musiał przegrindować kilka rurek - nic prostszego. Kiedy pokonasz ostatnią bramkę przejedź kilkanaście metrów na szynie i zeskocz na czarna platformę. Znajdziesz na niej rakietę, złap się jej i leć na kolejną platformę, gdzie znajdziesz dodatkowe życie. Zeskocz teraz niżej i wyskocz z przyśpieszacza aby dostać się wyżej i znaleźć Mystic Melody. Skorzystaj z niej przy świątyni Chao aby odkryć łańcuch pierścieni i zrobić na nim Light Dash.
Kiedy ponownie zobaczysz trzy skrzynki - rozbij byle którą, a dostaniesz się do ostatniej części poziomu. Biegnij przed sieb ie i wskocz w finałowy okrąg.

Boss - Shadow

Po pierwsze: musisz szybko biec ponieważ platformy, na których się znajdujecie zapadają się. Na początku wystarczy, że będziesz atakował Shadowa Homing Attack'iem. Później zacznie stosować atak piorunem co oznacza, że na chwilę będzie musiał stanąć, więc atakuj właśnie w tym momencie. Ty również oberwiesz ale jeśli szybko zbierzesz pierścienie to nic ci się nie stanie. Shadow potrafi wykonywać jeszcze jedną sztuczkę. Jeśli go zepchniesz to teleportuje się kilkanaście metrów przed tobą. Jeżeli zrobi to na końcu łańcucha pierścieni to odpal Light Dash - po koniec walki prawdopodobnie tylko w taki sposób będziesz mógł pokonać przeciwnika.

Ukończenie pierwszej części odblokuje możliwość rozpoczęcia od dowolnego momentu i walki z bossami.

Czas na ciemną stronę mocy! Dr. Robotnik atakuje wojskową bazę w poszukiwaniu broni, którą stworzył jego dziadek.

Iron Gate

Bardzo łatwy poziom. Rozwal pierwsze dwie grupy przeciwników. Kiedy dotrzesz do drzwi bezpieczeństwa - strzel w cztery zamki po bokach. Po przejściu pierwszej bramki rozwal skrzynki po prawej, wejdź na platformę i skocz na mur aby zebrać klucz Chao. Dalej dojdziesz do wielkiej windy. Aby z niej zejść będziesz musiał strzelić w zabezpieczenia drzwi przed tobą. Po przejściu kolejnej bramki rozwal dwa żółte pojemniki koło ściany. Zobaczysz za nimi metalowe skrzynki. Wróć tu, kiedy już będziesz posiadał Big Cannon, rozwal je aby dostać się do Laser Blaster. Przed następną bramką skręć w prawo, wejdź na platformę, przeskocz na kolejną i rozwal skrzynki.
Kiedy zobaczysz animację pokazującą zamykające się drzwi bezpieczeństwa wróć się parę kroków, wejdź na platformę i odpal rakietę strzelając w panel sterownia. Przebiegnij przez korytarz, zeskocz na dół, zgarnij ostatni Chao Key i wskocz do pierścienia.

Dr. Eggman uwalnia Shadow'a, który z wdzięczności za zwróconą wolność spełni jedno życzenie swojego nowego pana.

Boss - wojskowy mech

Jest to ten sam robot, z którym walczył Sonic na początku gry. Jednak w tym przypadku wstrzeliwuje tylko po jednej serii pocisków i ma specjalny atak. Mianowicie wystrzeliwuje energetyczny pocisk, który przez chwilę ładuje się. Bardzo łatwo można go uniknąć biegając w kółko. Kiedy przeciwnikowi zostanie tylko jedna jednostka energii, wystrzeli trzy takie pociski po rząd.

Knux znowu kłóci się z Rouge o swój kryształ. Aby uchronić go przed kradzieżą Knuckles rozbija go na wiele kawałków. Rouge postanawia zgarnąć trochę świecidełek dla siebie.

Dry Lagoon

Po prawej zobaczysz dwa roboty trzymające żółwia - rozwal je, a zwierze wskoczy do małego jeziorka na środku. Wejdź na jego skorupę i naciśnij X - zostaniesz przetransportowany do innej części poziomu. W basenie, w którym się wynurzysz pływa mniejszy żółw - złap się go aby przepłynąć do sekretnej lokacji. Aby zdobyć magiczną melodię skieruj się w prawo i sprawdź charakterystyczny obraz - w pomieszczeniu za nim odnajdziesz Mystic Melody.

Robotnik wraca do bazy na pustyni aby kontynuować realizację swoich planów.

Sand Ocean

Najpierw sprawdź platformę za tobą, potem zeskocz po drugiej stronie i zbierz dodatkowe życie. Przejdź przez ruchomą platformę i strzel w dynamit przyczepiony do kolumny aby stworzyć most prowadzący dalej. Po przejściu przez kolejny taki most skieruj się w prawo i przed następnym zejdź na dół, omiń przeciwnika i zgarnij klucz Chao. Przejdź przez bramkę i idź dalej wykorzystując znane ci już sposoby. Kiedy dotrzesz do świątyni - skieruj się w prawo i skacz po słupach do wyjścia. Dalej znajdziesz jeszcze tylko kilka kolumn, które trzeba przewrócić i dotrzesz do końca poziomu.

Shadow skradł kryształ chaosu i teraz musi umknąć przed policyjnym pościgiem.

Radical Highway

Przyj przed siebie aż do dotrzesz do rakiety, która zabierze cię do pierwszej bramki. Przetocz się pod kolumną i biegnij dalej. Kiedy zobaczysz kilka latających robotów załatw je wykonując Homing Attack. Zejdź na dół i zgarnij klucz Chao. Załatw dwa roboty i rozbij środkową skrzynkę - w środku znajduje się przyśpieszacz - dzięki niemu przedostaniesz się dalej. Przed samym końcem poziomu uważaj, ponieważ niespodziewanie z góry spadnie robot.

Rouge chce włamać się do kwatery Robotnika, ale najpierw musi odnaleźć trzy klucze, dzięki którym otworzy główną bramę.

Egg Quarters

Kieruj się prosto aż dotrzesz do rakiety. Odpal ją i rozwal metalowe kraty. Idź do otwartego pomieszczenia i zgarnij Pick Nails - dzięki nim będziesz mógł kopać, a ta umiejętność może okazać się pomocna przy odnalezieniu kluczy rozrzuconych po tym poziomie. Uważaj na nowy rodzaj przeciwnika - latające żukowate roboty. Są bardzo celne i jeśli cię namierzą nie masz szans na ucieczkę. Nie uciekaj - to nic nie da. Zamiast tego staraj się ukryć w ciemnych miejscach.

Dr. Eggman musi przedrzeć się przez opuszczoną kolonię aby spotkać się z Shadow'em.

Lost Colony

Bardzo ciemny poziom. Jedyne co będzie ci rozświetlało drogę to wybuchy. Rozwal ładunki wybuchowe przed tobą i idź przed siebie. Kiedy dotrzesz do zamkniętych drzwi, strzel w skrzynki, które stoją obok i wduś guzik. Dalej skocz na platformę po lewej. Zabierze cię do pierwszej bramki. Aby wyjść z następnego pomieszczenia odszukaj skrzynki, po których będziesz mógł się wspiąć na górę (są koło czerwonych świateł). Znajdziesz tam Jet Engine, dzięki niemu będziesz mógł przez chwilę utrzymać się w powietrzu. Przefruń na drugą półkę po lewej, odpal rakietę, która rozwali metalowe kraty i idź dalej. Kiedy wejdziesz na platformę, która zabierze cię wysoko w górę staraj się wykręcić jak największy kombos zestrzeliwując jak największą ilość przeciwników. Zaraz dalej będzie wielkie pomieszczenie. Zeskocz na dół, ale uważaj aby trafić na most. Strzel w dynamit przyczepiony do drzwi, wróć trochę i odpal rakietę, która zmasakruje metalowe kraty. Dalej już będzie łatwo.

Shadow prezentuje Robotnikowi broń, która może zniszczyć całą planetę! Jednak aby ją uruchomić będą musieli znaleźć jeszcze sześć kryształów. Nagle pojawia się Rouge i deklaruje, że pomoże im w tym. Wszyscy trzej atakują wyspę, na której znajduje się wojskowa baza gdzie trzymają kryształy mocy...

Weapons Bed

Zobaczysz przed sobą kilkanaście wyłączonych robotów. Rozwal je tak aby uzyskać dobry bonus i idź przed siebie. Strzel w dynamit rozmieszczony na budynku po lewej aby zdobyć Large Cannon. Za budynkiem znajdziesz Chao Key. Rozbij metalowe skrzynki i skacz po powstałych schodach aby przedostać się do pierwszej bramki. Dalej czeka cię trochę skakania po platformach. Do końca poziomu nie spotka cię nic zaskakującego, ale uważaj na przeciwników, którzy są tutaj bardzo dokuczliwi.

Amy wzięła Shadow'a za Sonica. Robotnik postanawia ją schwytać, jednak na drodze staje mu Tails.

Boss - Tails

Zastosuj taktykę jak przy analogicznej walce z Robotnikiem.

Rouge zostaje poinformowana przez Eggman'a, że ma tylko pięć minut aby odnaleźć kryształy.

Security Hall

Pięć minut to wystarczający czas, ponieważ cały poziom to jedno wielkie, zamknięte pomieszczenie. Po prostu latai po całym obszarze, a gdy twój radar coś wykryje szukaj bardziej szczegółowo.

Boss - Flying Dog

Kolejny mech. Przeciwnik najpierw wystrzeli dwie serie pocisków a potem naprowadzane rakiety. Nie przejmuj się tym tylko biegaj w kółko lub od razu wejdź na ścianę. Kiedy wróg przestanie strzelać, na chwilę się zatrzyma, więc ty atakuj. Wyskocz w powietrze i uderz w kokpit. Po zadaniu dwóch ciosów mech zacznie strzelać naprowadzanym laserem. Ciągle atakuj, a bez większych problemów powinieneś wygrać pojedynek.

Rouge zostaje zamknięta w sejfie z kryształami. Shadow musi ją szybko uratować, ponieważ wyspa wyleci w powietrze za dziesięć minut!

White Jungle

Jak zwykle biegnij przed siebie. Przetocz się pod drewnianym płotem i złap lianę, która zabierze cię do pierwszej bramki. Kiedy zobaczysz czarną opadającą platformę szybko przetocz się po nią, inaczej zostaniesz zgnieciony. Kiedy dotrzesz do ślepego zaułka rozwal skrzynkę, która stoi z prawej i wskocz do powstałej dziury. Zgarnij Air Shoes, dzięki którym możesz robić Light Dash i przetocz się pod ścianą z lewej. Wykonaj nowo poznany trik i do końca poziomu stosuj znane ci już techniki.

Boss - Sonic

Kolejna łatwa walka. Aby wygrać atakuj Sonic'a Homing Attackiem. Jednak jeż jest na tyle cwany aby przewidzieć twój atak i w tym samym momencie wyprowadzić własny. Najlepiej więc atakuj go od tyłu.

Ostatni z kryształów jest w posiadaniu Tails'a, tak więc Rouge musi mu go odebrać.

Route 280

Sterowanie jest identyczne jak u Tails'a w Route 101. Jednak ten pościg jest trudniejszy, ponieważ łatwo można wypaść z trasy a wtedy zaczniesz wszystko od początku. Kiedy dościgniesz samolot Tails'a odblokujesz drugi tryb zabawy w wyścigach kartów.

Rogue informuje Shadow'a o tym, że Tails zmierza w jego kierunku.

Sky Rail

Krótki ale dość trudny poziom. Kiedy Shadow zacznie grindować wduś B - wtedy nabierzesz wystarczającego pędu aby dolecieć do pierwszej platformy. Kiedy dotrzesz do latającej poduchy skacz po niej wykonując Homing Attack aby wyniosła cię wyżej. Nie pochodź do rakiety, tylko po latającym spodku przeskocz na platformę z Chao Key. Zbierz go i wyskocz na kolejną platformę. Zobaczysz tu poduchę więc wskocz po niej na górę, ale nie przechodź jeszcze przez bramkę tylko zwróć uwagę na latający spodek - za nim znajdują się następne. Kiedy zdejmie energetyczną osłonę zrób Homing Attack i tak kilka razy aż dotrzesz do platformy z Ancient Light. Teraz dopiero przejdź przez pierwszy save point. Dalej już tylko grindowanie aż do końca. Staraj się na tym poziomie raczej unikać kontaktów z przeciwnikami.

Po walce z Sonikiem Egg Golem wyrwał się spod kontroli. Wygląda na to, że Robotnik będzie musiał się sam nim zająć...

Boss - Egg Golem

W odróżnieniu od Sonic'a jeśli Robotnik spadnie do piasku to już się z niego nie wydostanie. Jednak jeżeli spadniesz z platformy to spróbuj podlecieć do jednej z lin i podciągnąć się z powrotem na górę. Najpierw strzelaj do przeciwnika z działka aż z jego ciała odpadnie kawałek skalnej skóry i odkryje fragment metalu. Strzel w niego dwa razy z rakiety a eksploduje. Golem ma trzy takie metalowe fragmenty, więc musisz powtórzyć tę operację dokładnie tyle razy.

Mad Space

Najpierw znajdź Iron Boots, ponieważ mogą się one okazać niezbędne do ukończenia tego poziomu. Idź przed siebie i skorzystaj z przełącznika, a na półce nad tobą pojawi się rakieta. Wdrap się tam i skorzystaj z niej, a wylądujesz na zielonej planecie. Teraz obadaj teren aż zobaczysz satelitę tej planet (wygląda jak skurczony ziemski Księżyc) - przeleć na nią. Znajduje się tam duży niebieski pojemnik a w nim wspomniana wcześniej dopałka, która pozwala ci rozbijać metalowe skrzynki. Teraz będziesz jeszcze musiał się wydostać z pola grawitacyjnego satelity. Zeskocz na dół kontenera i zwróć uwagę na stojącą tu metalową skrzynkę - rozbij ją, a dostaniesz się do przełącznika. Użyj go na samym wierzchołku pojemnika - wysunie się rakieta. Wdrap się wyżej i złap się jej aby wrócić na zieloną planetę. Wróć na początek poziomu i rozbij dwie metalowe skrzynki, które tam stoją. Dostaniesz się do dwóch przełączników uaktywniających rakiety, dzięki którym będziesz mógł podróżować po całym poziomie.

Boss - Knuckles

Ta walka jest niemalże identyczna do tej, w której bossem była Rouge. Przeczytaj tamten tekst, a będziesz wiedział jak pokonać Knux'a. Od tamtej bitwy różni się tylko tym, że zamiast ataku ultradźwiękami Knux strzela błyskawicą. Aby jej uniknąć latai w kółko. Pod koniec walki Knux zacznie sprawniej blokować twoje ataki i wyprowadzać własne, więc będziesz musiał się bardziej postarać niż wcześniej.

Cosmic Wall

Na tym poziomie panuje słaba grawitacja, więc dzięki Jet Engine będziesz mógł latać do góry. Kieruj się strzałkami narysowanymi na podłodze aby dotrzeć do pierwszej bramki. Zaraz za nią zobaczysz metalową piramidę blokującą ci drogę - rozwal ją z działka i idź dalej. Po przejściu przez drugi save point będziesz musiał skakać po przyśpieszaczach aby dostać się wyżej. Kiedy znajdziesz się na platformie koło której lewituje duży głaz - wyskocz i przeleć nad nim aby dostać się na kolejną platformę. Na jednej z dalszych platform stoi rakieta - odpal ją aby rozbić metalowe kraty. Skieruj się tam i zgarnij Protection Armor, który zwiększy twoją energię maksymalną. Zaraz za trzecim save pointem zobaczysz czerwone lasery blokujące ci drogę. Nie przejmuj się, tylko podejdź do nich a same się wyłączą. Robotnik zacznie grindować po rurce, więc tobie pozostaje strzelanie w przeciwników i nabijanie bonusów punktowych (bez problemu można tu wykręcić perfekta). Nie przejmuj się głazami, które stoją na twojej drodze - nie robią ci żadnej krzywdy. Przed kolejną

bramką sprawdź okolicę i zgarnij Chao Key. Znowu będziesz musiał skakać po platformach aby dostać się wyżej. Kiedy będziesz szybować w dół, uważaj aby trafić na most na samym dole. Pod koniec poziomu będziesz musiał pokonać goniące cię olbrzymie wiertło. Po prostu rozwal wszystkie jego wirniki i wskocz do ostatniego okręgu.

Boss - Tails

Identyczna walka jak z Dr. Eggman'em. Nic dodać nic ująć.

Final Chase

Grinduj aż do pierwszej bramki. Unikaj meteorytów, ponieważ mogą zranić Shadowa. Dalej zobaczysz zieloną, pionową kolumnę z własną grawitacją - skocz w jej kierunku, a Shadow przyklei się do niej. Biegnij po niej w górę. Po rozwaleniu robota z tarczą i przebiegnięciu przez tunel będziesz musiał przeskoczyć po ruchomych rurach na drugą stronę przepaści. W miejscu gdzie będziesz miał do wyboru trzy dziury w ziemi (trochę wcześniej znajduje się Chao Key) - wybierz najpierw te zewnętrzne. Zgarniesz z nich bonusowe pierścienie i dodatkowe życie. Dopiero teraz wskocz do środkowej dziury i biegnij dalej. Kiedy dotrzesz do miejsca gdzie ujrzysz kolumnę otoczoną elektryczną barierą - przeskocz na nią. Z wierzchołka skocz na platformę z Mystic Melody. Zagraj piosenkę przy świątyni Chao, a otworzy się portal, który zabierze cię do następnej części poziomu. Kiedy dotrzesz do platformy, z której nie będzie można bezpiecznie zeskoczyć zwróć uwagę na dwa rzędy kolumn, które kręcą się nieopodal - będziesz musiał skakać po ich wierzchołkach. Zaraz za tym miejscem znajduje się save point. Zwróć uwagę na bonusy, które znajdują się przed kolejną bramką - znajdziesz tam dodatkowe życie. Po dość trudnej przeprawie z poziomymi kolumnami dobiegniesz do rakiety. Polecisz z nią do bardzo długiej, pionowej kolumny. Pędź w dół i tam odbij się od przyśpieszcza aby dotrzeć do finałowego pierścienia.

Boss - Sonic

Identyczna walka jak z Shadow'em...

Ukończyłeś ciemną stronę mocy.
Odblokowałeś możliwości walki z bossami i rozpoczęcia gry od dowolnego momentu.
Jeśli ukończyłeś również jasną stronę to odblokowałeś trzeci scenariusz!

Cannon's Core

Robotnik uruchomił działo, które znajduje się na ARK. Jednak coś poszło nie tak i teraz wszyscy bohaterowie będą musieli jeszcze raz zmobilizować siły aby pokonać niebezpieczeństwo.

Grasz jako Tails

Strzel w dynamit przyczepiony do drzwi. Aby pokonać robota z tarczą będziesz musiał podejść do niego i poczekać aż się odsłoni. Dalej zobaczysz przełącznik - skorzystaj z niego aby zatrzymać czas. W dalszej części poziomu, ten sposób na chwilę wyłączysz lasery. Zaraz za nimi będziesz musiał zeskoczyć na ruchomą platformę, a z niej do zamkniętych drzwi poniżej. Aby je otworzyć, jeszcze w locie będziesz musiał strzelić w dwa ładunki wybuchowe przyczepione do nich. Kiedy dotrzesz do opadających platform - zwróć uwagę na przełącznik czasowy umieszczony nad laserami. Będziesz musiał strzelić w niego aby zatrzymać czas i przejść dalej. Wejdziesz do dużego pomieszczenia z drzwiami bezpieczeństwa na końcu. Strzel w przełącznik i wskocz na platformę. Strzel w przełącznik jeszcze raz aby zatrzymać kolejną platformę, kiedy ta będzie znajdować się blisko ziemi. Wdrap się wyżej - znajdziesz tu drzwi bezpieczeństwa (uważaj, ponieważ kiedy zegar znowu zacznie tykać z góry spadnie na ciebie kilka robotów). Strzelaj w nie z działka aż eksplodują i przejdź na drugą stronę.

Grasz jako Robotnik

Rozwal wszystkie roboty w pomieszczeniu aby otworzyć drzwi. Platforma zabierze cię wyżej. Znajdują się tam dwie organiczne istoty, więc uważaj. W pomieszczeniu z zieloną mazią zatrzymaj czas i wskocz na blok po prawej. Pozostań tam i kiedy blok podniesie się trochę, zeskocz z niego i poszybuj w stronę najdalej wysuniętego w prawo bloku. Wejdź na niego a dotrzesz do drzwi wyjściowych. W korytarzu najlepiej zatrzymaj czas aby bloki nie mogły zepchnąć cię do mazi. Przy końcu korytarza będą lasery - wyłącz je przełącznikiem, który znajduje się na ścianie przed tobą. Przejdź przez bramkę. Wskocz na platformę - ta po chwili zapadnie się i będziesz musiał szybować w dół. Uważaj na lasery i przeciwników. Już na samym dole zatrzymaj czas (są tu trzy przełączniki) i postaraj się wylądować na drugiej platformie (pod nią znajduje się apteczka - wystarczy, że zjedziesz niżej). Po tym jak pozbędziesz się dwóch organicznych przeciwników dotrzesz do ostatniego pomieszczenia. Zatrzymaj czas tak abyś mógł wskoczyć na jeden z bloków a z niego na półkę przy ścianie. Teraz strzel w przełącznik jeszcze raz, tak aby środkowe bloki utworzyły schodki. Przeskocz po nich wyżej, rozbij drzwi i przejdź na drugą stronę.

Grasz jako Rouge

Nie wskakuj do pomarańczowej cieczy! Przed tobą powinien znajdować się wodospad a za nim ukryte przejście. Zwróć uwagę na cztery słupy. Są różnej wielkości a na najwyższym znajduje się przełącznik czasowy. Aby się do niego dostać będziesz musiał po kolei wdrapać się na każdy ze słupów i przeskakiwać na następny. Kiedy już znajdziesz się na wierzchołku najwyższego ze słupów skorzystaj z przełącznika. Zeskocz w stronę wodospadu i wejdź do przejścia. Rozwal robota który się tam znajduje. Dotrzesz do kolejnego pomieszczenia z zieloną cieczą i ruchomymi blokami. Jest tu również dziura z której wyjeżdżają te bloki, a pod nią przełącznik czasowy. Użyj go w momencie kiedy jeden z bloków już wyjedzie, a drugi jeszcze nie zdąży. Wejdź w przestrzeń między blokiem, a ścianą, by dostać się do kolejnego pomieszczenia. Będą tu na ciebie czekały trzy organiczne istoty - jeśli chcesz to załatw je. Tak czy inaczej użyj przycisku, który znajduje się za środkowym potworem. Zobaczysz, że w pomieszczeniu w którym zaczynałeś otworzył się inny przełącznik. Wróć do poprzedniego pomieszczenia, wciśnij przełącznik czasowy (ten którego użyłeś wcześniej), przeskocz na platformę i odbij się od przyśpieszcza aby dotrzeć wyżej i bezpiecznie przebiec przez wodospad. Teraz tylko wskocz na duży przełącznik i obejrzyj scenkę.

Grasz jako Knuckles

Wyjdź na ląd i sprawdź okolice. Zwróć uwagę na organiczną istotę, która stoi niedaleko (załatw ją!) i na lasery za nią. Wskocz z powrotem do basenu i zanurkuj. Na samym dnie po środku znajdziesz dodatkowe życie. Odnajdź najwyższy słup, na którym nadal znajduje się przełącznik czasowy. Wduś go, szybko wypłyń i przebiegnij przez wyłączone lasery. Zaraz za nimi wyskoczy robot - załatw go i rozwal metalowe skrzynki pod tobą. Pod nimi znajduje się przyśpieszacz, który wybije cię w stronę liny. Wduś przycisk, a zobaczysz scenkę - otworzyłeś kraty pod wodą. Rozwal skrzynkę na podłodze aby wrócić do głównego pomieszczenia. Zanurkuj i przepłyń do nowego pomieszczenia. Aby pozbyć się potworów rozwal bańkę z bombą, która znajduje się po prawej stronie pomieszczenia. Wduś przełącznik, który otworzy kolejne kraty. Prąd wody nie pozwala ci wpłynąć do tunelu więc skorzystaj z przełącznika czasowego, który znajduje się na górze pomieszczenia. Znajdziesz w dużym pomieszczeniu z laserami. Musisz ostrożnie popłynąć w dół i wdusić przełącznik na samym dnie (uważaj na zieloną maź!). Wpłyń szybko w tunel i przełącz przycisk czasowy na jego środku aby dotrzeć do ostatniego pomieszczenia. Szybko użyj dźwigni na dnie aby zakończyć tę cześć scenariusza.

Grasz jako Sonic

Tam gdzie wylądujesz znajduje się przełącznik czasowy - wduś go i przeskocz po organicznych istotach na drugą stronę. Szybko załatw robota, który będziesz tam stał i skieruj się w prawo. Rozwal dwa roboty z tarczami. Wykonaj Homing Attack na organicznej istocie i wróć z powrotem na podłogę (przeciwnik wisi nad przepaścią). Wracaj do korytarza i przejdź przez drzwi po lewej. Przebiegnij przez korytarz, wyłącz lasery i biegnij przed siebie. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia zalanego wodą po kostki będziesz musiał wskoczyć na półkę z przełącznikiem czasowym (nad laserami). Użyj go, zeskocz na dół i zrób Somersault pod laserami. Skocz na rurkę aby dostać się do kanałów. Sonic zostanie zmyty - ruszaj nim w prawo i lewo aby zbierać pierścienie. W końcu dostaniesz się do finałowego okręgu.

Przyjaciele dotarli do kryształów, jednak drogę zagrodziła im olbrzymia istota - Biolizard. Shadow postanawia pomóc Sonikowi.

Boss - Biolizard

Uważaj na jeziorko pomarańczowego płynu - lepiej do niego nie wskakuj, ponieważ zwalnia twoje ruchy i może cię zmyć do przepaści. Najpierw uciekaj przed przeciwnikiem, ale nie za szybko ponieważ może zmienić kierunek swojego ataku. Kiedy przystanie i zacznie ciężko oddychać podbiegnij do jego pyska i wskocz na jedną z rurek, które są do niego przyczepione. Grinduj aż zobaczysz duży świecący punkt (mózg) na jego grzbiecie - zaatakuj go robiąc Homing Attack. Znowu uciekaj. Kiedy przeciwnik znowu przystanie i zacznie strzelać w ciebie czarnymi kulami unikaj je w następujący sposób: te lecące niżej - przeskakuj, a pod wyższymi przetaczaj się. Kiedy w końcu przestanie, znów przegrinduj po rurce i uderz w świecący punkt. Po trzech ciosach Biolizard zmieni taktykę i wystrzeli wokół siebie różowe jajka. Trik polega na tym aby skakać po nich, dostać się do mózgu i wykonać tam Spin Attack. Powtórz to jeszcze raz, a Biolizard wyrzuci Shadow'a w powietrze. Zbliż się do słabego punktu przeciwnika i uderz go ostatni raz.

Biolizard połączył się z ARK. Sonic i Shadow wykorzystując moc wszystkich kryształów zamieniają się w Super Sonic'a i Super Shadow'a.

Boss - Finalhazard

Sterowanie w przestrzeni kosmicznej przypomina pływanie. Analogiem sterujesz; A powoduje, że bohater wznosi się a naciskając B/X spowodujesz, że bohater opada.
Musisz sześć razy uderzyć w czerwoną bańkę, która pojawia się w różnych miejscach na ciele przeciwnika. Na zadanie każdego z czterech pierwszych ciosów masz pięćdziesiąt sekund, a na dwa ostatnie czterdzieści. Jest to zdeterminowane ilością pierścieni, które posiada Sonic lub Shadow. Po każdym uderzeniu będziesz zmieniał bohaterów. Boss nie może zranić bohaterów ale może utrudniać im wykonanie zadania. Będzie strzelał laserami i osłaniał się barierą z kokonów, ale ominięcie tych przeszkód nie powinno stanowić większego problemu. Jeśli czujesz, że nie zdążysz zadać ciosu, będziesz mógł wymienić bohaterów przelatując nad lub pod przeciwnikiem. Jednak drugi bohater zacznie z taką ilością czasu, z jaką skończył poprzednik.

Obejrzyj animacje końcowe. Gratulacje!

Stupid Invaders

Jeśli lubicie gry w "klikanie na ekranie" powinniście zagrać w Stupid Invaders. W SI znajduje się wiele puzzli na których można się zaciąć, tak więc nie mogliśmy zostawić was bez opisu przejścia.

txt: o. g.

Namawiam do szczegółowego zwiedzenia świata ufoków. Rozmawiajcie ze wszystkimi i starajcie się dotknąć każdy przedmiot - często zaowocuje to fajnymi animacjami. Po intrze i pierwszej animacji Budowi udaje się uciec do łazienki.

Grasz jako Bud

Idź w lewo i podejdź do toalety. Weź przepychaczkę (Plunger), a z niższej półki zgarnij papier toaletowy (Gorgious' tp). Połącz je i przejdź w stronę okna. Użyj je na nim i wdrap się na górę. Znajdziesz się na dachu. Ktoś woła o pomoc. Zajrzyj do komina (Chimney) i porozmawiaj z gościem, który tam siedzi. Możesz mu zadać kilka pytań - powie, że jest św. Mikołajem. Jeśli wcześniej nie zabrałeś Drain Euch to zejdź z powrotem po drabinie i wróć do łazienki. Podejdź do szafki, na której leży papier i zgarnij ten z wyższej półki (Drain Euch). Wracaj na dach. Papier użyj na kominie i wejdź do niego (klikasz A na kominie). Po animacji podejdź do puszki kwasu (Sulphuric Acid Can) i weź ją. Idź na górę i z półki zgarnij lejek (Funnel). Koło półki leży klucz - weź go. Idź na sam dół. Użyj klucza na trumnie (Coffin). Wyciągnij lejek i włóż go do ust umarlaka (Zombie). Skorzystaj z kwasu i wlej go do lejka. Po animacji powinieneś już mieć klucz (Key). Idź na górę, wejdź po schodach (Stairs) i skorzystaj z drabiny (Ladder). Zobaczysz drzwi zamknięte na kłódkę (Padlock) - użyj na niej klucza, a wyjdziesz z piwnicy. W kolejnym pomieszczeniu zobaczysz wielgachną pułapkę na myszy. Weź ją (musisz nakierować kursor na jej czubek i nacisnąć B - tak aby oko zmieniło się w rączkę i nacisnąć A) i idź dalej. Zobaczysz czerwony przycisk, który gasi światło - nie ruszaj go, tylko przejdź w stronę schodów. Musisz położyć pułapkę przed schodami (Front of Stairs) i dopiero teraz zgasić światło. Przez drzwi wejdzie Bolok i wpadnie w pułapkę (fajny widok). Podejdź do schodów i wejdź na górę.
Idź w prawo, przejdź przez brązowe drzwi i przejdź w dół ekranu. Z pudełka weź rakietę (Rocket) i wyjdź z pokoju. Przejdź przez niebieskie drzwi - zobaczysz mały piec, to kuchnia (są tutaj drzwi, które prowadzą na zewnątrz domu). Skieruj się w lewo i otwórz szufladę. W środku zobaczysz zapalniczkę (Lighter) - weź ją. Wróć na korytarz. Idź w prawo, przejdź koło schodów i skorzystaj z drzwi po lewej. Podejdź do kominka (Fireplace) i użyj na nim rakiety, po czym podpal jej koniec (Rocket's Wick) zapalniczką. Po animacji wyjdź z pomieszczenia.
Po schodach wejdź na pierwsze piętro. Na górze skieruj się w prawo i wejdź do łazienki. Otwórz pralkę (Washing Machine) i podnieś klucz który leży w środku. Wyjdź i idź na drugą stronę piętra. Przejdź przez drzwi po lewej i podejdź do szafy (Wardrobe). Otwórz ją i weź rajstopy (Candy's Pantyhose). Przejdź w lewo i kluczem otwórz szufladę. Zajrzyj do niej a znajdziesz suszarkę (Hairdryer) - weź ją, po czym wyjdź z pomieszczenia. Skorzystaj ze schodów i wejdź wyżej. Przed sobą zobaczysz otwarte drzwi - przejdź przez nie a znajdziesz się pokoju na poddaszu (Attic). Skieruj się w lewo i przejdź przez brązowe drzwi. Idź w dół ekranu. Skieruj się w ciemny kąt po lewej. Naciśnij przycisk, który znajduje się na podłodze (musisz trochę poszukać). Zamknij skrzynię (Chest) i wejdź na nią. Z półki weź korbę (Crank) i zejdź na dół (kliknij na podłogę). Przejdź w stronę dużego okna i użyj korby na dziurze (Hole), która jest na ramie. Wyskocz na zewnątrz. Weź deskę (Plate) i połóż ją tak (Cornice), aby móc przejść po niej na drugą stronę dachu. Bud wejdzie po drabinie i znajdziesz się koło komina. Kliknij na niego a wejdziesz do środka i znajdziesz się w pokoju ze statkiem kosmicznym. Nie zwiedzaj go! Choć jeśli chcesz to zasejwuj i zrób to... Podejdź tylko do szafy (Cupboard), obwiąż ją rajstopami Candego i obejrzyj animację. Skorzystaj z drabiny w kominie (Ladder) i wejdź z powrotem na dach. Teraz wracaj do kuchni i wyjdź na zewnątrz drugimi drzwiami. Złap za rajstopy i przyczep je do kosiarki (Lawnmower). Obejrzyj zabawną scenkę.
Wróć na korytarz i wejdź po schodach. Na górze skieruj się w lewo i wdrap się jeszcze wyżej. Skieruj się na poddasze i przejdź przez niebieskie drzwi. Idź w lewo, w stronę telewizora. Obejdź go i weź przedłużacz (Extension Cord). Skieruj się w prawo i wyjdź drugimi drzwiami. Idź do pomieszczenia ze statkiem kosmicznym (Spaceship Room). Wsadź przedłużacz do gniazdka (koło drzwi). Do kabla podłącz suszarkę i obejrzyj animację.

Grasz jako Etno

Skieruj się w prawo i na górę. Naciśnij przycisk na walizce (Suitcase). Podnieś baterię. Idź w prawo, na dół i potem przejdź ekran w lewo. Zobaczysz maszynę, a koło niej gniazdko. Podłącz do niego baterię. Idź w dół ekranu, w stronę dużej konstrukcji elektrycznej. Zobaczysz komputer - zagadaj z nim. Dwa razy wybierz drugą odpowiedź. Dalej pierwszą i na koniec trzy razy drugą. Idź w dół ekranu i podejdź do urządzenia, które na początku uruchomiłeś (SMTV). Podłącz do niego baterię. Użyj STMV i idź do komputera - scenka. Idź do sejfu. Wejdź do niego i weź encyklopedię. Wyjdź i obejrzyj animację.

Grasz jako Gorgious

Idź cały czas w lewo. Potem wybierz opcję "Go this way". Znajdziesz się na małej wysepce. Wracaj... Tak, tak - tam skąd przybyłeś. Zobaczysz gigantycznego kurczaka. Zagadaj z nim (naciśnij B) - ten na twoje słowa eksploduje (hmm?). Wróci twój towarzysz - Candy. Wejdźcie razem do kanałów (Sewer Access).

Grasz jako Candy

Idź na dół ekranu, i na górę. Dwa razy kliknij na drzwi - w ten sposób wejdziesz do środka. Animacja!

Grasz jako Gorgious

Idź w dół i wejdź po drabinie. Idź w dół do windy. Po prawej stronie jest przycisk - skorzystaj z niego i wjedź na górę. Idź w lewo aż wyjdziesz z tego dziwnego miejsca. Kiedy znajdziesz się na zewnątrz idź najpierw w lewo do windy. Przejdź po mostku (Footbridge) i idź do następnego pokoju (Go to next room). Wejdź po schodach i złap chochlę (Ladle), która znajduje się w garnku (Big Pod). Użyj łyżki na garnku dwa razy i weź go. Idź do następnego pokoju. Idź w dół i wejdź po schodach. Z inwentarza weź garnek i włóż go na głowę.
Wpadnie kura i zacznie gadać od rzeczy - możesz ją walnąć młotkiem, który właśnie zdobyłeś.
Skieruj się z powrotem na mostek i zjedź windą na dół. Przejdź w dół i wejdź na platformę. Naciśnij przycisk i wjedź na górę. Skieruj się w stronę schodów. Idź w prawo i użyj młotka na Welderze. Weź butlę (Gas Tank) i wróć na platformę.
Nie kieruj się jeszcze na dół, tylko idź w prawo do następnego pokoju. Użyj butli na podłodze (Walk Here). Przejdź w prawo i weź budę (Kennel). Przejdź przez drzwi. W pokoju weź deskę (Skate Board) - stoi koło pudła. Idź w prawo i przeskocz przez kabel na zagięciu. Połóż budę przed skrzynią (Front of Chest) i wejdź na nią. Weź dźwig (Winch) i... ufok spadnie. Wyjdź z pokoju i zjedź platformą na dół. Idź w prawo. Użyj dźwigu na krowie (trzeciej od lewej strony). Kliknij na niego dwa razy aby wyciągnąć zwierze. Postaw krowę na desce i popchnij ją do windy. Wjedź na górę. Popchnij krowę trzy razy. Otwórz drzwi i wepchnij tam zwierze. Podnieś hak (Hook) i skorzystaj z dźwigni (Lever).

Grasz jako Candy

Idź na górę i do następnego pokoju. Przejdź w prawo i otwórz szufladę. Zajrzyj do niej i weź żyletkę (Razor Blade). Weź małą butelkę olejku (Body Oil), który stoi na szafce. Idź w dół, omiń drzwi i zgarnij nadmuchiwany fotel (Inflatable Cunsion). Skieruj się w stronę drzwi. Polej zawiasy (Hinge) olejkiem i wyjdź. Skieruj się w lewo i przejdź w dół ekranu. Połóż fotel na ziemi (On the Ground) i wejdź na niego po czym przetnij go żyletką. Nastąpi krótka animacja, po której...

Nadal grasz jako Candy

Otwórz drzwi i idź w prawo. Podnieś rurę od odkurzacza (Vacuum Cleaner) i wejdź do następnego pokoju (kuchni). Włóż strój do nurkowania (Diving Suit), a nastąpi scenka. Idź w dół a potem w stronę łodzi podwodnej (Submarine). Wejdź do środka, przejdź w lewo i wdrap się na drabinę - Candy weźmie rybkę. Wyjdź z łodzi podwodnej a potem z basenu. Kiedy ufok wygramoli się ze stroju do nurkowania idź w prawo. Połóż rybkę na wiadrze z rybami (Fish Pile). Nastąpi krótka animacja. Przejdź w stronę lodówki i podnieś wiadro (Bucket). Wciśnij przycisk koło drzwi i wejdź do środka. Spójrz na panel kontrolny - wduś przycisk z liczbą "2". Wyjdź i skieruj się w lewo. Idź przed siebie, omiń żelazne wrota (Iron Curtain) i skieruj się w stronę dużych drzwi (Huge Door). Otwórz je. Idź w dół i naciśnij przycisk - Candy zostanie spłaszczony. Wróć się do żelaznych wrót i przeczołgaj się pod nimi. Zejdź po schodach, idź w stronę pudeł i zabierz stamtąd puszkę Chili. Skorzystaj ze schodów, idź w prawo i zejdź na dół. Idź w lewo i użyj drabiny. Idź w prawo (w stronę drzwi), podnieś metalową belkę (Iron Bar) i przejdź przez drzwi (Swining Doors). Idź w dół i w prawo do następnego pokoju. Znajdziesz się z powrotem w kuchni. Przejdź w prawo i otwórz małą szafkę (Small Cupboard) koło kuchenki. Użyj węża od odkurzacza na butli (Gaz Cylinder). Odkręć zawór i użyj kuchenki (Gaz Stove). Postaw puszkę Chili na palniku i po chwili weź ją z powrotem. Przejdź dwa ekrany w prawo, potem jeden w dół i w górę. Przejdź przez drzwi i idź dwa ekrany w dół. Idź do drzwi po prawej (koło pudeł). Przejdź przez wrota i skorzystaj z wiadra przy krowie. Scenka.

Grasz jako Stereo

Idź w dół, potem w górę i wyjdź. Idź prosto aż dojdziesz do windy. Naciśnij guzik z jedynką. Idź w dół i wyjdź z korytarza (Exit Corridor). Idź do pokoju po lewej (Gas Room). Idź w dół i weź zieloną butlę z gazem. Wróć do drzwi, ale nie wychodź tylko podejdź do zaworów po lewej. Butlę napełnij gazem rozweselającym (zawór na którym wisi rysunek z uśmiechem). Wyjdź z pomieszczenia i idź do drzwi po prawej (Dissecting Room). Idź w lewo, podnieś zasłonę i użyj butli na zaworze (Plug Pipe). Po animacji przejdź w prawo i zjedź windą na dół. Weź nogę Igora (musisz kliknąć na niego dwa razy). Kliknij na niego trzeci raz aby zabrać mu kartę magnetyczną. Wyjdź z pomieszczenia (To the Corridor). Idź w dół i przywołaj windę. Naciśnij guzik z dwójką. Wracaj całą drogę do więzienia (Area 13 Jail Cells), czyli tam gdzie zaczynałeś. Podejdź do celi, w której zamknięta jest kosmiczna cegła (Space Brick). Włóż kartę magnetyczną do czytnika (Electronic Lock) obok celi. Weź kosmiczną cegłę i jeszcze raz przejdź całą drogę do windy. W środku wciśnij przycisk z trójką. Wyjdź i skorzystaj z platformy. Przyłóż nogę Igora do czytnika (Footchecker) i wejdź do sali (Access Chamber).

Grasz jako Candy

Zagadaj z muchą (Giant Fly) siedem razy. W końcu zgodzi się zabrać cię na górę. Idź w dół i skorzystaj ze schodów po prawej. Idź w prawo i kliknij na

leżącego robota (Female Robot).

Grasz jako Gorgious

Podnieś wnętrzności ufoka (Alien Guts). Idź niżej i weź czaszkę (Alien Skull). Zamocz czaszkę w ścieku (Radioactive Gutter). Idź w górę i podnieś kość (Small Alien Bone). Połącz kość z wnętrznościami tworząc w ten sposób linę z hakiem i przejdź po gzymsie w górę. Zarzuć linę na kraty (Small Bars), a spadniesz niżej. Podnieś drewniany klin (Wooden Wedge). Wdrap się wyżej i powtórz operację. Na kraty wylej radioaktywny kwas z czaszki. Wdrap się wyżej (zobaczysz rurę) i przejdź dwa ekrany w dół. Wejdź na górę po drabinie. Weź metalowy hak (Iron Hook), który wisi mniej-więcej na środku ekranu. Wracaj z powrotem i rozwal rurę hakiem. Teraz idź do metalowych drzwi koło drabiny i skorzystaj przy nich z haka. Idź w lewy górny róg ekranu, w stronę czerwonej skrzynki. Weź mały młotek, który wisi obok niej i rozbij nim szybkę. Weź siekierę i wracaj. Idź w dół do wyjścia. Nagle zaatakują cię meble. Użyj siekiery na stołku (Stool) a będziesz mógł przejść dalej. Wyjdź i dwa razy wybierz drzwi po lewej stronie.

Grasz jako Candy

Idź w prawo. Kliknij na tapczan (Couch) aby zdobyć trochę gotówki. Wyjdź z domu i idź w dół. Muchę obdaruj kasą, a zabierze cię wyżej. Idź w dół i przejdź po mostku.
Znajdziesz się w pokoju z teleportami. Najpierw wejdź do pierwszego, potem do trzeciego. Następnie skieruj się do ósmego i na końcu do dwudziestego pierwszego. Rozwiązanie tej zagadki polega na tym, aby dodawać do siebie cyfry przy teleportach, do których wchodzisz i w których po chwili się pojawiasz (tak więc: 1 + 2 = 3, 3 + 5 = 8 itd.).

Grasz jako Stereo

Kliknij na ekran a pojawi się twój bohater. Przejdź dwa razy w prawo i w dół. Wejdź na teleport. Idź w prawo i wduś przycisk na dole (Foot Switch) - pojawi się czerwony przycisk. Połóż na nim kosmiczną cegłę a otworzysz sekretne przejście. Jeszcze raz użyj teleportu i przejdź przez te drzwi.
Podejdź do obrazu a zobaczysz urządzenie, które będzie ci wyświetlało cztery kolory: czerwony, żółty, niebieski, zielony. Aby przejść przez tą zagadkę musisz klikać na te kolory, które właśnie wyświetliła ci maszyna aż do dziesięciu kolejnych. Ta zagadka jest generowana losowo, więc będziesz musiał poradzić sobie z nią sam. Jeśli nie jesteś w stanie zapamiętać większej ilości kolorów to przy każdym wyświetleniu zapisuj to co zobaczysz. W końcu otworzysz ostatnie drzwi (Security Door). Wejdź do ciemnego pomieszczenia i usiądź na krześle.

Grasz jako Bud

Idź w dół i skieruj się w stronę toalet. Wejdź do tej największej (Toilet Bowl), idź w prawo i wejdź do następnego pomieszczenia. Idź w dół i wejdź na platformę. Znajdziesz się przy labiryncie - wejdź do niego (Enter Maze). Oto opis drogi którą musisz pokonać aby z niego wyjść.
Idź w dół ekranu, następnie w prawo (w stronę białej flagi). Dwa razy przejdź w dół ekranu. Przez dwa ekrany kieruj się tam gdzie prowadzi cię droga (This Way). Idź w lewy górny róg ekranu (wygląda jak ślepy zaułek). Teraz skieruj się w lewy dolny róg ekranu i przejdź trzy ekrany w górę. Idź w lewo i dwa ekrany w dół. Skieruj się w lewo, w górę, dwa razy w dół (ufff!). Na następnym ekranie idź w prawo i w dół. Teraz możesz się zrelaksować ponieważ nastąpi najdłuższy, a zarazem najnudniejszy przerywnik jaki kiedykolwiek został stworzony na potrzeby gry.
Wejdź do dziury (Hole). Podnieś ufoka (Green Alien). Idź w górę ekranu i pogadaj z robotem. Tak czy inaczej postaraj się namówić go na masaż (massage). W końcu zobaczysz scenkę, po której idź na dół. Przejdź za wentylator (Behind the Fan) i teraz kliknij na robota. Idź w dół i trzy razy na zachód (Go West). Weź gumowy wąż (Hose Pipe) i idź dwa ekrany na południe (Go South). Teraz skieruj się na wschód (Go East) - przejdź tak sześć ekranów. Użyj kamienia i podnieś czaszkę. Idź w lewo i trzy ekrany na północ (Go North). Przejdź w górę i pogadaj z trąbką (Ear Trumpet). Radzę teraz zasejwować grę.

Grasz jako Etno

Szybko! Idź na dół i użyj wyrzutni (Spring) aby wydostać się z tostera. Idź na dół i wejdź do teleportera. Wejdź na platformę po prawej (Moving Platform). Wejdź po drabinie i idź na dół. Wejdź po schodach i znowu idź w dół ekranu. Wejdź na platformę po prawej stronie. Przejdź w dół ekranu i skorzystaj z kolejnej platformy. Wejdź po drabinie znajdującej się wyżej. Wyjmij szczura i wracaj z powrotem na dół tą samą drogą, którą się tu dostałeś. Wejdź na drugą platformę (Small Platform) i naciśnij zielony przycisk. Zejdź z platformy i idź w dół. Wduś przycisk koło drzwi i wejdź do środka.

Grasz jako Stereo

Idź w dół i przejdź do następnego pomieszczenia.

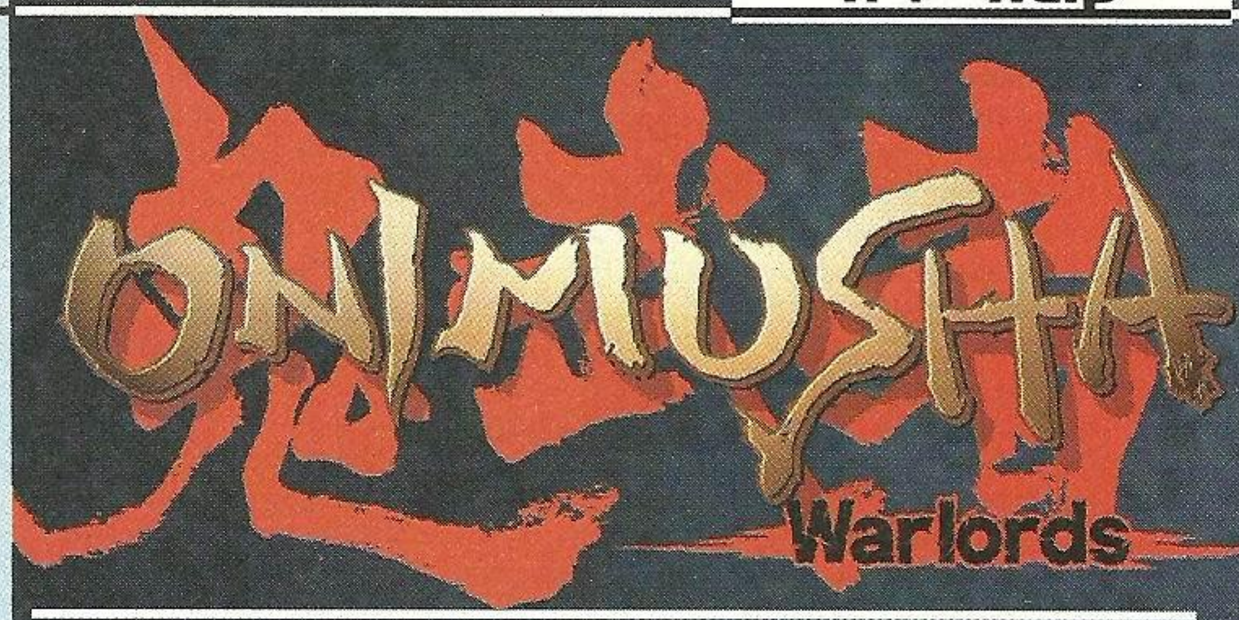
Grasz jako Bud

Idź w dół i w prawo. Teraz na wschód, potem na północ i na końcu na zachód. Przejdź się w prawo i użyj węża na rurce (Pipe). Skorzystaj z czaszki przy wężu. Idź w lewo, w dół i do następnego pokoju. Idź w dół i skorzystaj z panelu kontrolnego.

Grasz jako Candy

Zejdź w dół i skorzystaj z drabiny. Schodź niżej aż wyjdziesz ze statku przy silnikach. Skorzystaj z windy i idź w prawo. Weź beczkę (Barrel). Podnieś wąż i podłącz go do beczki. Wróć do rakiety. W środku przejdź w górę i skorzystaj z pokrętła (Hand Wheel). Wejdź wyżej i przesuń czerwoną dźwignie (Red Lever). Wejdź po drabinie i podejdź do panelu sterującego. Wduś przycisk (Ignition Switch). Obejrzyj animację końcową...

Widzisz co narobiłeś???



W Onimushę gra się bardzo podobnie jak we wszystkie części Resident Evil. Oprócz chodzenia i siekania mieczem jest tu oczywiście blok (L1), jest zasysanie dusz (kółko, gdy dusze latają) oraz atak magiczny (trójkąt). Gra jest zdecydowanie nastawiona na akcję, a mniej na zagadki. Całkiem ciekawa sprawa.

txt: Gulash

Kilka rad zanim zaczniemy...

- jeśli grasz pierwszy raz zapisuj grę jak najczęściej, by poprawić ranking później ukończysz ją ponownie
- od razu zbieraj kamienie Flourite, później część przejść nie będzie dostępna
- używaj funkcji „enchance" na broni, ziołach, kulach i strzałach
- jeśli brakuje ci dusz do naładowania broni, pokręć się po okolicy i siekaj

Na początku gra prowadzi nas za rączkę, nie ma szans się zgubić. Do przodu, walka, rozmowa z księżniczką i pierwsze spotkanie z potworem, który ją porywa. W wizji dowiadujemy się, że zostaniemy pogromcą demonów i dostajemy superancką rękawicę. Dalej znów do przodu, walka, rozmowa. Przez most, fortyfikacje i ścieżkę w lesie aż do jaskini. Na pytanie, czy chcesz zejść do wielkiej dziury odpowiedz twierdząco.
A co to? Podziemna świątynia! Przed wejściem jest mapa w skrzyni. Zabieramy ją i idziemy dalej. Z ołtarza zabieramy zielony pergamin, co otwiera kolejne przejście. W prawym korytarzu za okiennicami znajdziemy pierwszą część Seiryu oraz kamień Flourite. Teraz idziemy lewym przejściem i przez drzwi. Za jedynym z wazonów jest skrzynia, a w niej list. Zwijamy z ołtarza Thunder Orb. Może on być wykorzystany do połączenia z rękawicą, aby utworzyć magiczny Raizan, który dołoży do ataków mieczem efekty rażenia piorunami.
No i w lewo. Tuż przed schodami znajdziemy skrzynię. Aby ją otworzyć, wciśnij: lewo, X, prawo, X, lewo, X. Acha! Drabinka jest nasza! Idziemy na górę - do lasu.
W krzakach coś miga - to kamień magiczny. Od razu używamy go, a powiększą się paski energii i magii bohatera. Idziemy w dół, a tam przed bramą skrzynia w trawie. Wybieramy następujące symbole: 1, 2,3 I dostajemy Power Jewel. Można teraz zapisać grę przy magicznym kamieniu. Warto także skorzystać z opcji enchance. Ruszamy dalej, przez zmutowaną bramę. Załatwiamy potwory, otwieramy skrzynię i przez kolejną bramę.
Piękna zabudowa. Zabij potwory, wielkiego też. Przez drzwi, których bronił. Zabij potwory, weź roślinkę i rozejrzyj się. Użyj drabinki przy wyrwanej ścianie. Na dół, do jaskini, kolejna skrzynia i zagadka. Oto odpowiedź: szósta, pierwsza, czwarta.

Zabierz Power Jewel, zapisz grę, użyj enchance'a na roślince leczniczej, a resztę przeznacz na broń.. Wskakuj w drzwi i walcz z bossem. Strategia: odskakuj i siekaj mieczem. Jeśli podładowałeś broń, to uderzaj R1 + trójkąt. Jest prosty.
Gdy padnie, odnajdź korytarz w ścianie, a w nim skrzynię. Znajdź także urny - rozwal je i zabierz kamień Flourite. Dalej są żelazne drzwi, korytarz ze szkieletami i kolejne drzwi. Scenka z potwornym naukowcem. Wypuszcza on na nas Reynalda, nie powinien sprawiać kłopotów. Na ołtarzu miga kamień, zabieramy go. Wracamy do pomieszczenia w którym walczyliśmy z bossem i... rozwalamy latające duchy. Potem wchodzimy w drzwi z czerwonym glutem.
Zapisujemy grę, używamy enchance według woli, wychodzimy i włazimy po drabince. Potwór broni drzwi - zabij, przez drzwi i kolejne drzwi z czerwonym glutem. Przed nami twierdza - serce gry.

W środku czeka koło z długim mieczem - zarżnij. Z lewej strony za drzwiami znajdź skrzynię z mapą, mnóstwo magii i lustro do zapisania gry. Zapisz i rozbuduj broń lub zioła. W głębi pokoju jest także dziwny, zwisający staruch. Hmm. Na razie mu odpuszczamy. Wracamy do pomieszczenia centralnego i przez podwójne drzwi na środku. Scenka z dziadem i chłopcem. W skrzyni są strzały. Teraz przejdź przez małe, drewniane drzwi i z kolejnej skrzyni weź zapiski. Cofnij się, walcz i atakuj przez drzwi z czerwonym glutem. Przed siebie. Hmm, dziwne drzwi. Przed siebie. Scenka. Przed siebie i przez drzwi. Walka, skrzynia z ziółkami, a na półce Flourite. Pod schodami są drzwi do pokoju, a w nim skrzynia. Aby ją otworzyć, wciśnij: X, prawo, X, lewo, X, prawo, X, X. Masz łuk! Cofnij się i po schodach do góry. Teraz w prawo, przez malutkie drzwi. Widzisz wiadro na sznurze, przeszukaj je, a potem zetnij. Ruszaj do przodu, otwórz drzwi z czerwonym glutem. Jeśli gra napisze, że masz zbyt niski poziom (Kouen musi być na 2) - cóż, cofnij się do ostatniego magicznego lustra i naładuj Enryu (enchance). Za mało punktów? Pobiegaj i powyrzynaj monstra.
Dobra, otwieramy te drzwi. W pokoju jest skrzynia, a w niej R. Crest Piece. Na stole książka. Wychodzimy z pokoju i ładujemy się w przeciwległe drzwi. Jesteśmy na balkonie głównego pomieszczenia. Po lewej - na górze - są czerwone drzwi, w które się ładujemy. Jatka. Prosto przez drzwi.
Rozwal pudło, otwórz skrzynię - strzały. Pod schodami leży Flourite. Teraz po schodach na górę - skrzynia ze strzałami, notatki i magiczne lustro - save i przez czerwone drzwi.
Scenka. Ups, pułapka. Pociągnij za wajchę. Teraz grasz na przemian jako Samanosuke i Kaede. Pociągnij kolejną wajchę, i jeszcze jedną, i jako Kaede tą najbardziej oddaloną. Samanosuke niech pociągnie tą z lewej, ale wcześniej weź zbroję ze skrzyni. Włóż ją!

Do drzwi. Ciemno. Stań obok świec i użyj superciosu (Trójkąt) by je podpalić. Teraz widzisz kolejne drzwi....
Następne puzzle są proste - gdy staniesz na X, zniknie posadzka w kształcie litery X. Gdy na znaku +, zniknie posadzka w kształcie plusa. Stawaj na przemian tak, by nie zrzucić drugiej postaci.
Samanosuke uwięziony! No i mamy trudną zagadkę. Podbiegnij do panelu sterującego wodą i... ułóż układankę. Na czas.
Naprawdę, to nie jest trudna sprawa. Po prostu poeksperymentuj chwilę i na pewno się uda.
Dobra. Wejdź w kolejne drzwi i zauważ jakby taki obrazek na ścianie, ze sznurkiem jakimś. Pociągnij go - kraty won. I schody się pojawiły. Możesz się cofnąć i zapisać grę...
I po schodach na górę!

Na górze podejdź do drzwi i wsadź w zamek R. Crest Piece. Po drabince zejdź jedno pięterko w dół, znajdź drugą drabinkę i znów w dół. Skrzynia, Power Jewel, użyj. Teraz sprawdź drugą drogę. Drzwi, otwórz, wejdź. A-ha! Olejemy jednak ten pokój, cofka do drabinki, do drugiej drabinki i teraz w dół. W skrzyni znajdziesz L. Crest Piece. Sieknij mieczem papier na ścianie i weź notatkę. Teraz już wiesz - dwa razy drabinką do góry. L.Crest Piece w drzwi i... scenka. Aaah, chore sukinsyny. W następnym pokoju znajdź Seiryu i Flourite. W kolejnym książkę i łobuza za papierem. Za schodami jest skrzynia. Do góry, jatka, drzwi, w środku 2 książki i skrzynia. Rozwal parawan i wyssij energię, drugi parawan i podładuj broń. Zapisz grę. Wespnij się po drabince i... walcz z bossem Marcellusem. Jak go pokonać? To proste - a) blokować b) poczekać c) nawalać z magicznego ataku d) zebrać magię i od nowa. No i tańczyć wokół niego.
Dobra, już po nim. Zabierz zielony Wind Orb - kolejny żywioł nam służy. Po drabince do dołu (save) na balkon, do zielonych drzwi... Za nimi scenka. Acha, czas iść pod ziemię... Wróć zatem na parter, do głównego pomieszczenia twierdzy (tego z balkonem). Zapisz grę, zmień broń na Raizan i Shinden i dopal je (enchance). Wejdź w drzwi, które są na tej samej ścianie co te prowadzące do pokoju z lustrem. W korytarzu otwórz drzwi z niebieskim glutem... I kolejne drzwi. Po prawej jest książka. Dojdź do ołtarza i po kolei użyj wszystkich trzech mieczy. Można zejść...

Na dole jest dziwnie. Przed siebie. Drzwi duchów nie działają, idziemy więc w prawo - komnata z lustrem i skrzynią. Ładuj Arashi, jeśli nie masz czym - szukaj potworów. Do przodu, zetnij macki, do przodu, zabij mackowatych. Wbij się w podwójne żelazne drzwi - skrzynia. Zetnij linę, czym wypuścisz wodę. Weź medalion (Rosar of Communication), wyjdź i wbij się w drugie drzwi. Weź ze skrzynki dzwonek, omiń ostrza i wróć do zamglonych przed duchy drzwi. Użyj Purifier Bell, drzwi się otworzą - a ty napieraj dalej. Załatw trzech długorękich. Wejdź w pierwsze drzwi. Zabij poczwary i wejdź w zielone drzwi.
Znajdziesz tam książkę, podpowiedzi do zagadek i kamień Flourite. Rzuć okiem na truposza i podejdź do skrzyni. Kombinacja: Prawo, X, Prawo, X, Lewo, Lewo, X. Klucz!!! Wyjdź, skręć w lewo i wejdź do pokoju. Zetnij macki, weź książkę, otwórz skrzynię. Wróć do korytarza z długorękimi. Obok nowych drzwi jest Fluorite. Otwórz drzwi i... Scenka. Niedobrze.

Grasz jako Kaede. Nie zbiera ona energii dusz i ma mniejszą wytrzymałość - może więc unikaj walk. Przez drzwi, zabierz Red Key z następnego pokoju i wyjdź. O, główny pokój w twierdzy. Znasz te tereny. Zapisz grę. Wyjdź z twierdzy i śmignij w prawo, przez zielone drzwi. Unikaj stworów, przejdź przez drzwi używając Red Key. Skrzynia z ziołami, kolejne drzwi. Przebiegnij obok niebieskich drzwi i wejdź w następne. Teraz w lewe podwójne drzwi, do ogrodu. Zabij stwory, podnieś Kunai leżący na ziemi (błyszczy). Przebij się przez drzwi.
Kolejny pokój z lustrem - możesz zapisać grę. Otwórz skrzynię wybierając zapisy: 5, 7, 2. Przy nogach żołdaka znajdziesz kółko zębate. Cofnij się do miejsca, w którym stwory strzelały z łuków i znajdź drabinkę. Na górę. Drzwi. Kolejna drabinka, tym razem w dół. Ze skrzyni weź mapę, znów możesz zapisać grę. Otwórz drzwi używając Shinobi Kit, na razie olej drzwi z czerwonym glutem. Przebiegnij przez korytarz i wejdź w drzwi po prawej. Przebiegnij na drugi kraniec pomieszczenia i pociągnij wajchę, udaj się znów na koniec unikając ognia, aż do zamykających się drzwi. Weź ze ściany Gold Plate, pod skrzyniami jest ziółko. Wyjdź. Wyjdź znów. Skorzystaj z drugich drzwi. Skrzynia i książka. Podejdź do półki z książkami i otwórz małe drzwiczki. Użyj tam Gear i pociągnij za sznurek. Wejdź i weź Silver Plate ze skrzyni i papierzyska ze stołka. Przy posągu Buddy jest Flourite. Wyjdź i wróć do ostatniego pokoju z lustrem magicznym. Zapisz grę jeśli chcesz. Skorzystaj z drabinki, drzwi, drabinka w dół i kolejna brama w prawo - przez drzwi do ogrodu. Do przodu, przez pokój z lustrem do bramy. Włóż Gold Plate z lewej, a Silver Plate z prawej. Do środka, olej schody i przez małe drzwi po prawej. Obok schodów znajdź Flourite. Atakuj na górę. Skrzynia - kombinacja: Prawo, X, Prawo, X, X, Lewo, Lewo, X, X. Piękna kosa. Weź ją w rękę. Zejdź po schodach i idź korytarzem. Weź książkę, rozwal dzbany, w skrzyni są ostrza Kunai. Teraz się cofnij i po schodach na dół. Potnij macki i w drzwi.
Księżniczka Yuki w celi! I potwór! I bosiak. Hmm. Rzucaj nożami (R1 + Trójkąt) i blokuj na przemian, tyle. Po chwili pojawi się Samanosuke i jedziemy dalej.

Ahhm, skrzynka z lekami i magiczne lustro. Ładuj w broń lub w zioła. No i do przodu, gdzie czeka walka z... Ciemną stroną mocy. Bloki i kontry, gdy się ładuje. Teraz w głąb jaskini. O, skrzynia z Evil Plate. Skrzynia z drabiną. Power Jevel się błyszczy, weź i użyj.
Użyj też drabiny.
Do góry. Wyjdź i przed siebie. Drzwi i znów przed siebie. Ahhh, bardzo złe drzwi. No to użyj Evil Plate i... Bleee, paskudna osa. Hmm, później się z nią policzymy. No cóż, cofamy się do głównego pomieszczenia w twierdzy i do komnaty z magicznym lusterkiem.

STOP. Pamiętasz wiszącego dziadka? Lepiej odpowiedz mu NIE. Zapisz grę. Teraz sprawdź inwentarz - jeśli masz ze 4 medicine, to możesz skorzystać z jego propozycji (wyjdź z pokoju, wróć i podejdź do ściany). Dark Realm to 20 poziomów rzezania potworów, na końcu zaś magiczna okaryna do przyzwania miecza Bishamon. Bez leczenia się nie obejdzie. Jeśli masz za mało lekarstw, nie schodź tam na razie.

Użyj funkcji Enchance i podładuj Shiden i Kouen. Muszą być na trzecim levelu. Wyjdź z twierdzy i w prawo - przez zielone drzwi. Następne drzwi, możesz zestrzelić z łuku koleżków na dachu. Do przodu, aż do drzwi z niebieskim glutem. Weź w dłoń Raizan i wskakuj do środka. Wciśnij Kółko + R1 aby zassać dusze. W skrzyni jest Vision Staf, z na stole ksiażka. Wyjdź i weź Flourite. Idź w lewo, przejdź przez bramę, zabij dwóch samurajów i zestrzel trzy demony z łukami. Po drabince do góry i przez drzwi. W dół, zapisz grę i otwórz drzwi z potrójnym czerwonym glutem.

Do przodu. Zetnij linę, otwórz skrzynkę, weź Flourite z pola. I wejdź w drzwi. Czeka cię ciężka przeprawa - wal magią, z każdej broni po kolei, bo inaczej nie da rady. W skrzyni znajdziesz Statue Head, w drugiej naboje, a w ziemi tkwi Decorated Sword. Cofnij się do ostatniego magicznego lustra i zapisz grę. Znów wracaj do poprzedniej komnaty z save'm i użyj Statue Head na posągu. Ze skrzyni weź spluwę Matchlock. Z boku jest studnia - to także jest wejście do Dark Realm. Wróć przed twierdzę, zgarniając po drodze Flourite. Z boku zauważ drzwi, a za nimi kamienny cokół. Wsadź tam Decorated Sword, a otworzy się przejście.
Przed siebie aż do drzwi z zielonymi glutami. W komnacie znajdziesz książkę i drzwi. Idź do przodu, a potem w małe drzwi z lewej. Skrzynia, po schodach do góry , a tam skrzynia z kamieniem magicznym (użyj) i drabinka. Na górę. Tam znajdziesz Flourite, Power Jewel (użyj) i Soul Absorber. Zejdź po drabinie i schodach i skorzystaj z drzwi z zielnymi glutami. Kolejne drzwi i dwa potworki. Wyssij magię i przez bramę, las, kolejną bramę. Most to pułapka, idź za wodospadem. Jest tam skrzynia z najlepszą zbroją. Użyj kombiacji: Dół, X, Prawo-Góra, X, Dół, X, Lewo, X, Prawo, X. Teraz wbij się do domku. Czeka na cię skrzynia z lekarstwem, uzupełnienie magii, save point oraz skrzynia z kamieniem magicznym. Aby ją otworzyć wybierz odpowiedzi: 3 i 6 (od lewej). Zejdź po schodach w dół i weź Flourite. Dobrym pomysłem jest zapisanie gry, a nastepnie... skok do łódki. Przejdź przez drzwi i weź łuk. Hmm, pułapka.

Grasz jako Kaede. Do przodu siekając potworki, aż do podwójnych drzwi. Za nimi jest Fluorite i zioła. Rozwal urnę i weź książkę. Przebij się do domku, z którego odpłynął Smanosuke i otwórz zamknięte do tej pory drzwi. Do przodu, kolejne drzwi. Szybko weź ze skrzyni strzały i przebiegnij dalej. W następnym pokoju rozwal urny i weź sztylety Kunai. Idź prawą stroną - kolejny pokój z magicznym lustrem. Po drabinie do góry i weź Flourite oraz księgę.
W dół i przez drzwi. Korytarzem do końca i w pojedyncze drzwi. W skrzyni są zioła, zna półce księga, a na cokole kolejny Flourite. Drabinką do góry. Skrzynia - kombinacja X, X, Prawo, X, Prawo, X, X, Lewo, X, X - dostajesz Decorated Arrow. Zejdź, wyjdź i wbij się w podwójne drzwi. Zabierz Great Arrow z tyłu i użyj Decorated Arrow na posągu węża. Ze skrzyni zabierz Green Key. Wróć do pokoju z lusterkiem magicznym i jeszcze dalej. Obiegnij korytarz dookoła i użyj Gren Key na drzwiach. Zejdź po drabinie i wbij się do łódki.

Boss: osowata Hecuba. Wyczyść jej małych chłopców mieczem, a potem użyj gnata (Matchlock) i strzelaj do niej. Gdy podjedzie blisko, znów miecz. Łatwe.

Jesteś w twierdzy. Wróć do pokoju z lustrem magicznym i zapisz grę. Jeśli nie byłeś w Dark Realm, zrób to teraz. Pamiętaj, że potrzebujesz sporo medykamentów. Najmocniejszym mieczem jest Enryu (ogień) - polecam. W ogóle w Dark Realm nie wahaj się i wal do większych stworów z magii, za chwilę ją uzupełnisz. Na 20 poziomie czeka Bishamon Ocarina - dzięki niej zdobędziesz miecz Bishamon, który przyda się do rozprawy z finałowym bossem. W Dark Realm zdobędziesz także 3 kamienie Flourite. Powinieneś mieć ich zatem 20, co otworzy dodatkową mini-grę. Ale to dopiero w menu.

Naładuj (enchance!) zioła, które zebrałeś w Dark Realm - ja po wyjściu i ładowaniu miałem 4 x Medicine. To nieźle. Zapisz grę - szykujemy się do ostatecznej rozprawy. Pamiętasz drzwi na których użyłeś Evil Plate? To tylko cztery komnaty stąd. Wejdź do komnaty z barierą siłową i użyj Great Bow. Jeden strzał i bariera prysła. Przygotuj się na spotkanie z demonicznym Marcellusem...
Walka będzie wyglądać tak: Blokuj i kontruj magią. Magia się skończy - blokuj i kontruj. Nie powinno być z tym wiele problemu. W skrzyni są lekarstwa, weź je i do przodu. W następnej komnacie mamy save point.

Zapisz lub nie, wsadź całą energię w ziółka, kule i strzały. Użyj Bishamon Ocarina, a otworzą się drzwiczki. Weź Bishamon Sword (fal), wejdź w drzwi i... Idź w dół spiralą. Tutaj czekają jeszcze dwa lekarstwa. Ostatnie drzwi i boss, Forinbras. Jeśli masz Bishamon Sword, po prostu atakuj trójkątem , odskakuj i blokuj. Jeśli nie masz Bishamona, cóż, magia, pistolet, łuk - wszystko się przyda.

Daj, ju fakin monster!
Gratuluję - ONIMUSHA ukończona.

PREZENTY ZA UKOŃCZENIE

Po pierwsze: krótki trailerek ONIMUSHA 2 dostępny z menu. Musisz mieć minimum 9 kamieni Flourite
Po drugie: nowy strój dla Samanosuke, czyli kostium pandy. Musisz mieć między 10 a 19 kamieni Flourite.
Po trzecie: nowy strój dla Kaede, czyli wykęcona kiecka. Musisz mieć 20 Flourite i ranking S - to znaczy w ogóle nie zapisywać, mieć super czas, mnóstwo pokonanych, nie leczyć się i tak dalej.
Po czwarte: mini-gra Oni Spirits. Pojawi się, gdy zdobędziesz 20 kamieni Flourite. To trudna zabawa - siekanka na czas, ale warto ją ukończyć. W zamian za to dostaniesz możliwość rozpoczęcia nowej gry z nieskończoną magią, kulami i strzałami, a także z Bishamonem. A jak wiadomo z tym mieczem nie ma żartów - jeden strzał i po ptakach.
Easy Mode - możliwość wyboru tego trybu pojawi się w menu jeśli zginiesz zbyt wiele razy.

Dracula 2 The Last Sanctuary

Gra jest momentami trudna i można się zaciąć. Podczas opisu nie wyjaśniam zagadek, tylko podaję gotowe rozwiązania. txt: Flik.

PŁYTA 1

Na początku idź krok do przodu i skieruj się w prawo. Weź spod drzewa z lewej pojemnik z olejem i zbadaj krzaki z przodu, by zabrać ze ściany przedmiot przypominający metalową klamkę. Teraz podejdź do drzwi prowadzących do środka domu i otwórz je kluczem, który masz w plecaku. W środku skieruj się na schody i wejdź na galerię, by skorzystać z niebieskich drzwi z lewej. W pokoju przeszukaj najpierw szafkę z prawej, by zabrać z niej świecę, klucz kodowy, książkę i kompas. Teraz zajmij się skrzynią z lewej i wyciągnij z niej teleskop i świecznik.

Kiedy to zrobisz podejdź do szafki z lewej i przeszukaj pudełko po filmach. W środku będą moneta, zapałki i notes. Sprawdź teraz obrazek wiszący nad szafką z filmami i wyciągnij zza niego karteczkę. Ruszaj do drzwi z lewej i w lewym rogu postaw świecznik, a na nim zapaloną świecę (użyj zapałek na świecy zanim ją wyjmiesz z plecaka). Dzięki tym zabiegom zobaczysz klucz wiszący z prawej, którego nie omieszkaj zabrać. Otwórz nim drzwi, które przed chwilą mijałeś. Kiedy znajdziesz się w następnym pomieszczeniu podejdź do martwego mężczyzny z przodu. Zabierz klucz, który znajduje się pod zawieszką na jego ubraniu. W tej chwili do pokoju wparuje potwór i u góry pojawi się czerwony pasek symbolizujący limit czasu (kiedy spadnie do zera bestia cię zeżre). Szybko się odwróć i przestrzel zamek w drzwiach.

Przejdź przez nie i ruszaj krok do przodu. Teraz odwróć się i przesuń szafkę z lewej, tak, by zastawić drzwi. Jesteś na razie bezpieczny. Podejdź do kominka z przodu i weź krzesło by postawić je z prawej strony pod oknem. Przeszukaj kominek i weź z niego kolejną metalową klamkę i łom (leży w prawym rogu). Wejdź na krzesło i łomem rozwal deski blokujące dostęp do światła. Zejdź z mebla i podejdź do luster z prawej. Weź jedno z nich i ustaw na środku pokoju. Teraz odsuń szafkę blokującą drzwi i popatrz jak bestia spala się pod wpływem światła. Opuść pomieszczenie zabierając wcześniej drugie zwierciadło. Wróć przez pokój z trupem i wejdź na środek drugiego. Połóż tu lustro na podłodze, a spalisz kolejną bestię. Przejdź przez drzwi z prawej by znaleźć się znowu na galerii. Teraz biegnij szybko w lewo wzdłuż balustrady, by wskoczyć na żyrandol. Kiedy znajdziesz się już na dole, a wszystkie bestie spalą się od odblasków lampy, podejdź do zabitych dechami drzwi z lewej. Użyj łomu i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Przeszukaj skrzynię z prawej i weź trzecią klamkę oraz przecinacz do drutu.

Wejdź z domu i skieruj się w prawo. W pustym basenie z prawej znajdziesz ostatnią, czwartą klamkę. Podejdź teraz do dziwnego urządzenia przypominającego piecyk, które znajduje się z lewej. Użyj najpierw przecinaka na łańcuchu, a potem oliwy na zawiasach. Kiedy podniesiesz kratę, połóż na środku kartkę i polej ją olejem. Dzięki temu będziesz wiedział w jaki sposób powsadzać klamki i poustawiać kody pod nimi. Kiedy to zrobisz zbadaj dolną część „piecyka" i przełóż tam dźwignię. Teraz wracaj do pomieszczenia skąd brałeś między innymi przecinak i przejdź przez drzwi z lewej. Znajdziesz się w kanałach. Biegnij w lewo, aż do drabiny w murze. Wejdź teraz do góry i odsuń klapę by wydostać się na świeże powietrze. Zapukaj do drzwi z przodu i kiedy otworzy ci odźwierny wejdź do gabinetu. Porozmawiaj z doktorem i narzeczoną, wypytując ich o zapałki i obręcz. Kiedy znowu znajdziesz się w sieni podejdź do drzwi z lewej i otwórz je kluczem. Znowu jesteś w kanałach. Ruszaj do drugiego tunelu z prawej. Idź nim i zabierz ze ściany po prawej linę. Kiedy dotrzesz do czerwonej lampki w ścianie odwróć się w prawo. Na podłodze znajdziesz zawór, który powinieneś zabrać. Biegnij dalej. Gdy dotrzesz do basenu z drabiną, połącz linę z zaworem i użyj tej kombinacji na drabinie. Teraz przejdź na drugą stronę i zabierz ze skrzyni po środku klucz francuski. Wracaj do miejsca gdzie w ścianie jest czerwona lampa i odwróć się w lewo. Odkręć za pomocą klucza kolejny zawór i wracaj na drabinę, po której przechodziłeś. Odwróć się w prawo i nasadź zawór na trzpień. Napraw go teraz za pomocą klucza francuskiego i przekręć. Kiedy opadnie woda przejdź na drugą stronę (tam gdzie było pudło z narzędziami) i podnieś drabinę, by położyć ją z prawej strony na krawędzi. Kiedy to zrobisz zejdź na dół i zabierz znów drabinę ze sobą. Biegnij korytarzem i kiedy ten się skończy połóż drabinę z prawej strony i wdrap się na górę. Teraz wyjmij broń i strzel w kratę nad twoją głową. Kiedy opadnie, przejdź przez nią, a dostaniesz się na cmentarz. Najpierw skieruj się w prawo, by z muru po lewej zdjąć drabinę (użyj klucza). Wróć do kraty w ziemi i idź w lewo. Oprzyj drabinę o grobowiec z lewej i wejdź na niego.

Z torby, którą tam znajdziesz zabierz krucyfiks i kołek. Zejdź teraz na dół, a zaatakuje cię wampir. Użyj na nim krucyfiksu i kiedy padnie, wejdź do grobu do którego wpadł (jest z prawej strony). Przebij go kołkiem i przeszukaj zwłoki by zabrać zegarek oraz notes. Wejdź z powrotem na grobowiec i użyj kompasu. Zbadaj północny zachód (NW) i użyj tam kolejno zegarka i lunety. Ujrzysz swojego głównego wroga. Wróć się do klapy w ziemi i wejdź na grobowiec z lewej. Zbadaj figurę z prawej i wciśnij jej oko by otworzyć przejście z przodu. Po wstawce znajdziesz się przed biurem doktora. Wejdź do środka i ruszaj do gabinetu. Kiedy będziesz w środku przeszukaj biurko, a znajdziesz stetoskop. Podejdź teraz do kominka i odwróć obraz wiszący nad nim, by dostać się do sejfu. Obejrzy każdy zamek szyfrowy i przyłóż stetoskop w lewym dolnym rogu.

Wiesz chyba co robić dalej. Jeśli nie, to polecam obejrzeć jeden z odcinków Gangu Olsena. Kiedy sejf się otworzy, wyciągnij z niego akta Hopkinsa (jest w nich klucz), a z torby zieloną butelkę, obrazek i czarna rurkę. Z samego dołu zabierz także obręcz. Odwróć się i z podłogi z lewej zabierz pierścionek Miny. Wyjdź z biura i ruszaj drzwiami z prawej. Zejdź po schodach i podejdź do stołu, z którego zabierz kostkę cukru. W plecaku włóż ją do pudełka od zapałek, które postaw na stole. Wkrótce wleci tam mucha, którą powinieneś zabrać ze sobą. Biegnij w lewo i przejdź obok cel by skorzystać z drewnianych drzwi na końcu. Zaatakuję cię wampir. Użyj na nim krzyża, a kiedy padnie zrób to ponownie na jego głowie.

Przeszukaj mu kieszenie, a znajdziesz klucz. Wracaj teraz do stołu gdzie złapałeś muchę i otrzymanym kluczem otwórz szufladę. Wyjmij z niej strzykawkę i wracaj do wampira. Pobierz mu krew i podejdź do biurka na środku. Otwórz je i do zlewki wlej zawartość zielonej butelki oraz strzykawki. Podstaw teraz butelkę pod wylew naczynia i naciśnij dwa razy na kabel z prawej. Kiedy temperatura dojdzie do 35 stopni, naciśnij na kabel z lewej i poczekaj aż mikstura będzie gotowa.

Teraz wróć się tam gdzie były cele i otwórz środkową kluczem. Polej pistolet miksturą i pogadaj z Hopkinsem. Daj mu muchę i pokaż pistolet. Stracisz obręcz ale uzyskasz okulary. Wyjdź z celi i biegnij do gabinetu doktora odebrać telefon. Po rozmowie wracaj w miejsce, gdzie zostawiłeś wampira. Nie będzie go tam, za to będzie klapa w podłodze, w którą musisz wejść. Znowu znalazłeś się w kanałach. Ruszaj prosto, po czym skręć w prawo i idź aż drogi nie przegrodzi ci ściana. Skręć znowu w prawo i załóż okulary. Ruszaj po śladach na podłodze, aż w końcu dotrzesz do wiszącego mostu. Włącz prąd dźwignią po lewej i kiedy pojawi się wampir, załóż okulary i przestrzel mu serce z pistoletu.

Teraz przejdź przez drugą kładkę i idź korytarzem dopóki nie natrafisz na drzwi z panelem z lewej. Otwórz go i wsadź do środka klucz kodowy. Wyjmij go i obejrzyj w plecaku. Wstukaj na nim kod 3582 i włóż do środka czerwony klucz, który z niego wyszedł. Powtórnie umieść klucz kodowy na miejscu i przejdź przez otwarte drzwi (nie zapomnij zabrać klucza ze sobą). Przejdź przez korytarz, a dostaniesz się do sali kinowej. Idź w prawo i podejdź do projektora stojącego w głębi sali. Wrzuć monetę do niego i ruszaj w lewo do organów. Zbadaj je i połóż z prawej strony notes z nutami. Po wstawce wyciągnij pistolet spod łóżka i wyjdź z pokoju drzwiami z prawej. Kiedy pojawi się wampir załóż okulary by móc przestrzelić mu serce.

Biegnij dwa razy do przodu, a spotkasz doktora. Okrąż figurę i wejdź po drabince do panelu. Włącz prąd i zabierz miecz z figury aby użyć go na robocie Drakuli. Teraz użyj miecza na linie na wprost.

Kiedy będziesz na górze, idź w lewo by zabrać korbę i linę z hakiem. Cofnij się o krok i wejdź po drabinie. Odwróć się i przypatrz mechanizmowi pod tobą. Włóż korbę w puste miejsce i pokręć. Znowu podjedziesz wyżej. Teraz zrób krok w prawo. Użyj miecza na linie i wdrap się po rusztowaniu do szybu wentylacyjnego. Na miejscu idź do przodu i w prawo. Włóż miecz w wiatrak i ruszaj dalej. Na rozgałęzieniu idź wpierw w lewo i otwórz kratkę. Teraz odbij w prawo i kiedy dotrzesz do drugiej kratki użyj najpierw dziwnego klucza, zbadaj miejsce i użyj liny z hakiem. Kiedy robot Drakula rozpadnie się, zejdź na dół i przeszukaj jego truchło. Z piersi robota wyjmij blaszkę w kształcie litery „u" i pomajstruj przy ręce, by zdobyć klucz. Wejdź teraz do windy z przodu i użyj klucza z prawej strony. Kiedy winda zjedzie na dół do sali kinowej, podejdź do doktora leżącego pod ekranem. Podbiegnij do organów i przyjrzyj im się przez okulary. Wciśnij jaśniejszy przycisk i ruszaj drzwiami, które się odsłoniły. Idź korytarzem aż trafisz do kanałów i znajdziesz łódkę.

Po krótkiej przejażdżce (oczywiście łódką) ruszaj wzdłuż ściany dopóki nie znajdziesz drzwi z panelem. Użyj tu klucza kodowego w ten sam sposób co poprzednio, wpisując na końcu kod 8462. Zabierz klucz kodowy i przejdź przez odblokowane drzwi. Skieruj się w prawo i weź trzy skrzynki nakryte białym płótnem, by następnie wyjść z pokoju. Postaw teraz skrzynki z lewej i wyjmij z nich młotek, nożyce i siekierę. Idź na piętro i w pierwszym pokoju rozwal młotkiem biurko z prawej. Zabierz deski i świecę ze świecznika przy drzwiach. Przejdź do drugiego pokoju. Tutaj utnij nożycami firanki i skieruj się do piwnicy. Teraz pozostało ci już tylko rozbić trumnę i zabrać kolejną porcję desek. Wracaj teraz do miejsca, gdzie ustawiłeś skrzynie. Do górnej włóż firanki, do tej z prawej deski z biurka, a do lewej z trumny. Zapal świecę w plecaku i rzuć na firany (musisz odejść krok).

Kiedy płomienie zagrodzą ci drogę odwróć się i podejdź do drzwi na wprost. Zabierz klucz z wnęki i wykorzystaj go by przejść dalej. Kiedy dotrzesz do basenu, zejdź po drabince i przekręć zawór po prawej. Zeskocz do wody i podejdź do lewego rogu. Teraz zanurkuj i odsuń skrzynie z lewej by przekręcić zawór. U góry z prawej jest tunel. Płyń do niego zanim nie skończy ci się powietrze. Podążając nim dotrzesz do znanego ci już kawałka kanałów. Biegnij do przodu i skorzystaj z drabiny, a staniesz przed biurem doktora. Wejdź do środka i znajdź pokój, w którym zaatakował cię wampir. Na miejscu podejdź do szafy z prawej i otwórz ją kluczem. W środku zbadaj górną część, a znajdziesz dziwne urządzenie.

Najpierw przeczytaj żółtą karteczkę. Teraz weź część w kształcie litery „u", leżącą z prawej strony i włóż ja na górną półkę urządzenia. Zbadaj ją i nastaw wskaźnik na minus 2. Teraz włóż w to część przypominającą strzykawkę i nastaw ją na 4.

Weź następnie licznik i przyczep go na dole. Ustaw napięcie na 7 i włóż ostatnią część ze stołu. Zabierz gwiazdkę z urządzenia i włóż w to miejsce blaszkę w kształcie litery „u". Zamknij pudło i weź korbę z prawej oraz samo urządzenie. Skorzystaj teraz z klapy w podłodze, aby dostać się do kanałów. Idź do przodu i kiedy drogę zagrodzą ci szczury zajrzyj do plecaka i użyj korby na urządzeniu, które przed chwilą złożyłeś. Teraz zbadaj pudełko. Naciśnij przycisk z lewej i wyceluj w szczury. Znowu zbadaj pudło. Nastaw pokrętłem z prawej siedem i naciśnij guzik, po czym znowu strzel w szczury. Kiedy gryzonie znikną idź prosto, a potem w prawo. Dotrzesz do mostu, gdzie zabiłeś wampira. Zbadaj panel i w dziurę na dole włóż dziwny klucz, po czym przesuń drugą wajchę. Ruszaj przejściem, które się odsłoniło. Kiedy dotrzesz do przepaści weź kawałek drewna z podłogi i użyj na ścianie.

Przejdź na drugą stronę i wyjdź przez szyb. Znowu znajdziesz się na cmentarzu. Spróbuj wejść do grobowca po prawej. Teraz musisz znaleźć trzy głowy na grobowcach i potraktować je urządzeniem, które masz. Idź w prawo aż drogi nie zagrodzi ci mur. Odwróć się w prawo i zajrzyj do plecaka. Użyj korby na maszynie. Naciśnij lewy przycisk maszyny i wyceluj w kamienną głowę (lampki w maszynie powinny zapalić się na zielono). Strzel raz i zajrzyj do plecaka. Ustaw licznik z prawej na taką cyfrę, jaką wskazuje ten z lewej, naciśnij guzik z prawej i wystrzel jeszcze raz. Kiedy głowa się rozpadnie, skręć w lewo i idź do przodu aż dotrzesz do rogu. U góry jest kolejna głowa. Zrób to samo co przedtem (nie zapomnij o ustawieniu drugiego licznika na liczbę, jaką wskazuje miernik z lewej). Skręć znowu w lewo i ruszaj do przodu. Kiedy przejdziesz obok bramy odwróć się w prawo i wyciągnij zza tabliczki list i obręcz. Biegnij do przodu i skręć w lewo. Zrób jeszcze jeden krok i rozwal ostatnią głowę z lewej. Teraz wejdź do krypty, do której wcześniej nie mogłeś się dostać. Obejrzyj zamek na grobie i wpisz kod 9278. Teraz wejdź do środka, a ukończysz pierwszą część.

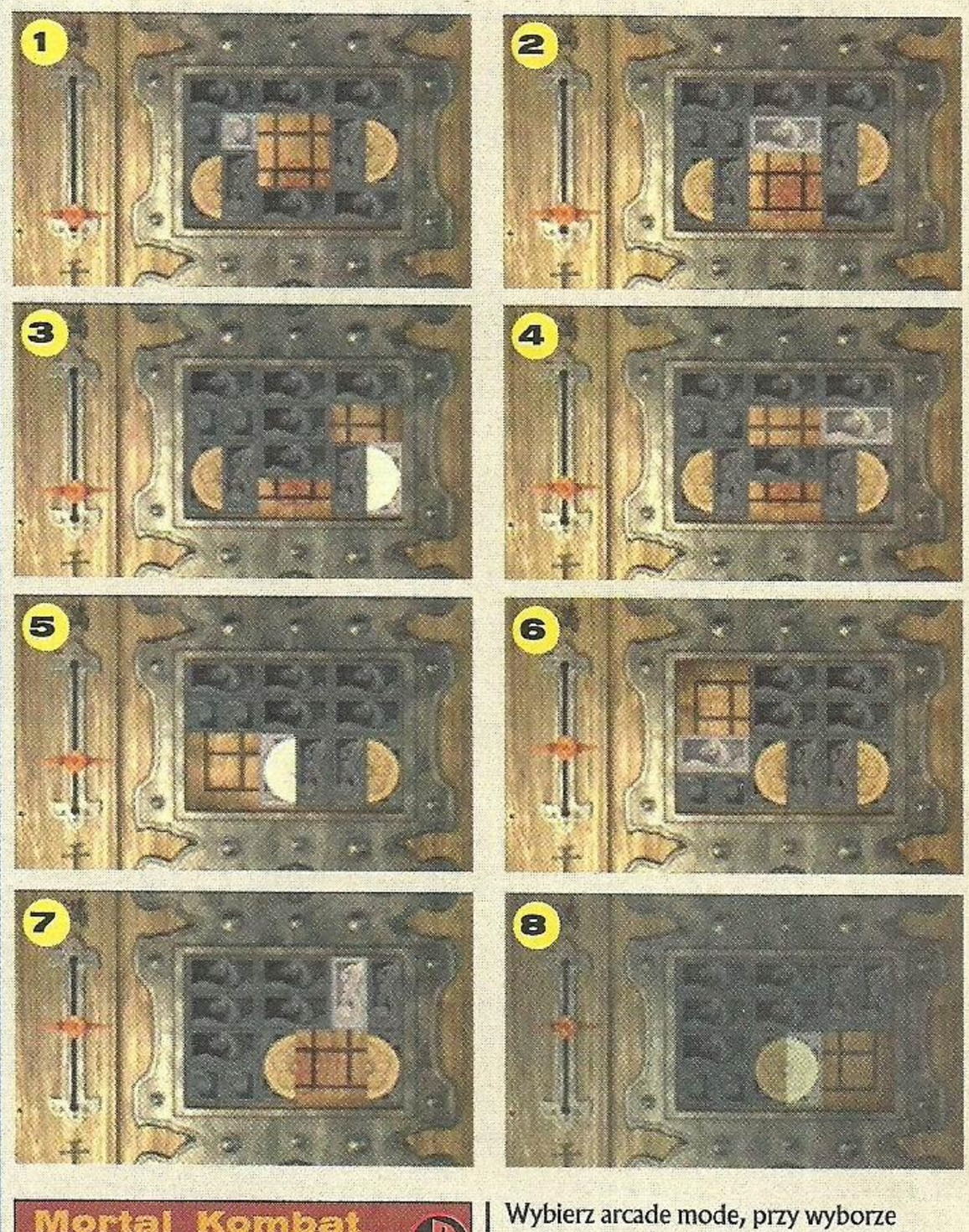
PŁYTA 2

Idź do przodu i zejdź po schodach. Teraz skieruj się do przejścia z prawej. Do zamka w drzwiach wpisz kod 9462. Ruszaj korytarzem, aż dotrzesz do kamiennej twarzy. Z pudła po prawej weź łopatę i łom. Wracaj tam, gdzie zszedłeś po schodach i zejdź jeszcze niżej. Wejdź po kupie kamieni by zdobyć młotek i dłuto. Zejdź z głazów i podejdź do biurka z lewej. Użyj narzędzi, by otworzyć szufladę. Zabierz szpule drutu i wybij narzędziami dziurę w tylnej ściance szuflady. Otwórz ją i zabierz mały klucz. Użyj go na pudle za biurkiem, aby zdobyć dynamit. Biegnij w lewy róg i tam za pomocą łomu odwal kamień. Pociągnij za wystający drut, a zdobędziesz detonator. Ruszaj do kamiennej twarzy. Włóż w jej paszczę dynamit i drut. Teraz odnajdź jego

koniec (koniec drutu oczywiście) i zamontuj tam detonator. Wysadź twarz i ruszaj do przodu. Po drodze weź perłę z ziemi (jest tam, gdzie była kamienna morda) i biegnij aż nie dotrzesz do obszernej komnaty. Skręć w prawo i odwróć się jeszcze raz w prawo. Włóż perłę w oczodół płaskorzeźby.
Znajdziesz się teraz w lochach. Idź do przodu dziesięć razy i odwróć się w lewo. Wejdź do więzienia i ruszaj jeden krok w lewo. Odsuń szkielet by wykopać za pomocą łopaty kość. Idź krok do przodu i odsuń kolejny szkielet by wykopać spod niego list i czaszkę. Wyjdź z więzienia i biegnij cztery razy do przodu. Skręć w tunel z lewej. Przejdź przez drzwi z prawej i z biurka weź kuszę oraz lampę. Otwórz także szufladę, z której wyjmij medalion.
Na końcu wejdź na stół by zabrać z niego strzały. Wyjdź z pomieszczenia i zbadaj podłogę przed wejściem. Połóż czaszkę na ziemi i w plecaku połącz kość z medalionem. Wstaw je obok czaszki Teraz zapal lampę i połóż obok. Przejdź przez otwarte drzwi na wprost i biegnij korytarzem, aż nie dojdziesz do schodów wiodących w dół. Zajrzyj do plecaka i nabij kuszę. Użyj na niej butelki i ustrzel stwora na półce u góry. Zejdź po schodach i podążaj jaskinią dopóki nie zobaczysz szkieletu zakutego w łańcuchy. Otwórz mu maskę i zabierz stamtąd medalion. Kiedy spadniesz na dół idź do przodu aż nie dostaniesz się na cmentarz. Idź trzy kroki do przodu, a potem dwa w prawo. Weź rękę z krucyfiksem spod grobu z lewej i przejdź raz w prawo. Zbadaj świeczki spod ściany z prawej i wykop kawałek obrazu. Wracaj do miejsca, z którego wyszedłeś i włóż kawałek, który znalazłeś do nagrobka z prawej.
Przejdź się krok w lewo i ustaw kursor na drzewo. Zbadaj miejsce okularami i użyj ręki z krucyfiksem na promieniu światła. Teraz wejdź do grobowca z prawej i idąc w prawo wyjdź na plac. Ruszaj do otwartych drzwi na rogu. Zejdź na dół i pogadaj z czarownicą. Po gadce wejdź do plecaka i przewróć kartkę z dwoma wycięciami na drugą stronę. Pokaż ją czarownicy, a następnie użyj na niej medalionu. Wróć teraz na plac i skieruj się na schody z prawej. U ich szczytu znajdziesz zamknięte drzwi. Przypatrz się zamkowi poprzez okulary i użyj na nich pierścienia. Wejdź w korytarz i idź do końca, aż nie zdobędziesz liny z hakiem. Wyłaź stąd i użyj liny na kuszy. Wystrzel ją teraz w stronę balkonu naprzeciwko. Po sznurze dostań się na balkon i przejdź przez drzwi. Ruszaj krok do przodu i zbadaj ścianę pomiędzy biblioteczkami z lewej. Jest tu osiem przycisków. Najpierw wduś ten z prawej, później górny, potem dolny, a na końcu wciśnij ten z prawej od poprzedniego. Zdobędziesz złoty krzyż. Wracaj na linę i w połowie drogi skocz na dół (do czerwonego okręgu). Idź krok do przodu i zbadaj grobowiec z lewej. Odsuń płytę za pomocą łomu. Zabierz truposzowi medalion i połącz go ze złotym krzyżem. Użyj tego na ziemi z prawej, patrząc wcześniej na nią przez okulary. Skieruj się teraz w prawo, a potem w lewo do drzwi w murze.
Wejdziesz dzięki nim na piętro do biblioteczki. Będąc w środku podejdź do biurka stojącego przy przeciwległej ścianie. Otwórz je i wyjmij z niego szachownicę. Odwróć się i idź krok do przodu. Zbadaj ścianę z lewej i użyj na paszczy najpierw okularów, a potem złotego krzyża. Teraz wejdź do otwartych już drzwi i zbadaj szachownicę. Podłóż pod nią drugą szachownicę, która masz w plecaku. Wciśnij teraz literki FBHEACGD i wyjmij planszę spod stolika. Opuść pokój i skieruj się w lewo by zejść po schodach. Wejdź do plecaka i przypatrz się szachownicy.
Musisz iść po tych polach na których są kropki. Kiedy dotrzesz na środek wyjmij lunetę i przyjrzyj się ścianie. Teraz użyj okularów i pierścienia. Idź do przodu i ponownie użyj okularów na drzwiach, by otworzyć je złotym krucyfiksem. Wejdź do środka i włącz przycisk z prawej. Teraz przejdź krok w lewo i przełóż dźwignię na ścianie. Wejdź do wagonika, przełącz dźwignię i naciśnij guzik. Gdy skończy się przejażdżka, wyjdź z wagonu i po wstawce wróć do niego. Zabierz drabinę z prawej i podstaw ją pod ścianę z przodu. Wyjdź na dach i ruszaj jeszcze wyżej. Otwórz klapę w dachu i wyjdź na zewnątrz. Pojawi się limit czasu. Podczas niego musisz zabić potwory, które cię napastują.
Biegnij więc do przodu (okrąż wieżę na środku) i użyj łomu na kamieniu z prawej. Na razie jesteś bezpieczny. Zejdź po schodach dwa razy i wejdź do wieżyczki z lewej. Zabierz stamtąd wiaderko i wyjdź. Wracaj na górę i po drodze weź drewnianą belkę. Teraz ruszaj w lewo, do dziury w dachu. Przełóż belkę i przejdź na drugą stronę. Zabierz z armaty kulę i wracaj na druga stronę. Zejdź teraz do dziury i odwal kamień, by zdobyć flagę i kawałki drewna. Wyleź z dziury, idź w prawo i nabierz do wiaderka trochę prochu leżącego pod ścianą. Wracaj w miejsce skąd brałeś wiaderko i obejrzyj armatę. Włóż w miejsce z prawej wiaderko, do środka kulę armatnią, a z lewej flagę. Zajrzyj do plecaka i podpal zapałkami kawałki drewna. Teraz użyj ich na armacie. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się w lewo. Połóż belkę po stopami i zawróć. Idź do przodu, aż nie znajdziesz kolejnej belki. Wracaj do pierwszej i wejdź na nią. Połóż teraz kolejną belkę z przodu i przejdź jeden krok. Zabierz tą z tyłu i połóż z przodu. Idź dalej i skręć do drzwi z lewej. Obejrzyj przestrzelone ciało w oknie i zabierz z niego klucz kodowy. Wyjdź z pomieszczenia i otwórz drzwi na wprost kluczem od Hopkinsa.
Przejdź przez drzwi i wejdź do windy. Sprawdź panel i naciśnij guzik.
Włóż teraz klucz kodowy i naciśnij guzik jeszcze raz. Wyjdź szybko z windy i przejdź krok do przodu. Wyjmij kuszę (nabij ją wcześniej w plecaku) i strzel w linę u góry. Ruszaj do przodu i na rozgałęzieniu ruszaj w prawo. Przejdź przez drzwi i weź czaszkę z lewej. Podejdź do schodów i następuj kolejno na schodki (licząc od góry) 1,3,6,7,9,10. Jeśli zrobisz to dobrze, usłyszysz charakterystyczny dźwięk. Teraz idź w lewo i zbadaj rękę wystającą z głazu. Spróbuj zabrać przedmiot, który się na niej znajduje. Następnie połóż na łapie czaszkę i użyj na niej łomu.
Wyciągnij z czaszki rączkę i wracaj na rozgałęzienie. Ruszaj schodami do góry. Wejdź na wysepkę z lawą. Teraz masz określony limit czasu by zablokować płynącą lawę pociągając kolejno za łańcuchy. Przyjmując, że ten, który wisi nad panelem jest pierwszy, a ten na prawo drugi, wciskaj kolejno 1,3,6,4,2,5. Kiedy pojawi się kładka przejdź na drugą stronę i weź kolejną rączkę. Wyjdź z pokoju tak jak wszedłeś i ruszaj w prawo. Wejdź do pokoju i podejdź do jaja. Spróbuj zabrać z niego rączkę.
Odwróć się i cofnij krok. Użyj na ścianie z lewej i zajrzyj do plecaka. Użyj butelki na kuszy i strzel w otwór, z którego wychodzi promień. Na drugiej ścianie użyj okularów i strzel najpierw w zasłonę, a potem w źródło światła. Teraz zbadaj ścianę i użyj butelki na strzykawce w plecaku. Wstrzyknij miksturę roślinie i zabierz ostatnią rączkę. Udaj się na rozgałęzienie dróg i włóż do panelu na środku trzy rączki. Zabierz z szuflad na dole trzy kamienie. Biegnij do pokoju z lawą. Zbadaj panel stojący z prawej.
Otwórz cylinder na dole i umieść w środku trzy kamienie. Wróć po rączki i wracaj do panelu. Otwórz zasłonę u góry i włóż tam trzy rączki. Zamknij zasłonę i naciśnij pokrętło z prawej. Zajrzyj teraz do miejsca gdzie były trzy kamienie i zabierz stamtąd ostatnią rączkę. Wracaj do panelu na rozdrożu i umieść tam rączkę. Teraz drugimi drzwiami w pokoju z lawą dostaniesz się do windy. Wejdź do niej i kiedy zjedziesz na dół, użyj obrączki ślubnej na ręce Miny i medalionu na podłodze pod Drakulą. Teraz nie pozostaje ci nic innego, jak obejrzeć końcówkę. Chlip, chlip jakie to romantyczne.

Onimusha - Warlords suplement do opisu

Okazuje się, że sporo osób ma kłopoty z układanką podczas ratowania Samanosuke z opresji. Oto kolejne kroki:



Mortal Kombat Special Forces

Cheat mode
Wejdź do opcji, a następnie do ,,game settings". Teraz wstukaj kombinację: Lewo, Prawo, L1, L2, R1, R2, Kwadrat, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz możesz włączyć cheat mode - daje max amunicji, mnóstwo energii i sporo punktów doświadczenia.

QUAKE III Revolution

Nastepny poziom
Podczas gry przytrzymal L1 + R1 + R2 + Select i wstukaj: X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt.

Simpsons Wrestling

Cheat mode
Na ekranie tytułowym, gdzie miga napis ,,Press Start" wstukaj kombinację: Kółko, Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo. W głównym menu pojawi się opcja Bonus Match Up - odkryte wszystkie dodatkowe postacie i areny.

Zabawna lista płac
Na ekranie tytułowym, gdzie miga napis ,,Press Start" wstukaj kombinację: Kółko, L1, Kółko, L1, Kółko, R1, Kółko, R1. Teraz wybierz opcję ,,credits".

Wielkie łapy
Na ekranie tytułowym lub podczas pauzy w grze wstukaj: Kółko, L1, Kółko, R1, Kółko, L2, Kółko

Gran Turismo 3

Tryb Professional
Wybierz arcade mode, przy wyborze poziomu trudności podświetl ,,Hard" , przytrzymaj L1 + R1 i poczekaj, aż zmieni się na ,,Professional". Będzie trudniej.

WDL Warjetz

Odkryte wszystkie cheaty i poziomy
Wpisz kod „SPRLZY".

Destruction Derby Raw

Nietykalność
Wpisz „INVICIBILITY" jako kod.

Policyjne auto
Wpisz „MINIBUS" jako kod.

Autko SUV
Wpisz „SEDAN" jako kod.

Wacky Races

Wszystkie trasy
Wybierz opcję ,,cheats" i wpisz kod CHIMPGIVEAWAY. Nie zapomnij włączyć cheata w menu Code Collection!

Wszystkie samochody
Wybierz opcję ,,cheats", wpisz kod MONKEYSPOILERS i włącz cheat.

Wszystkie gadżety
Wybierz opcję ,,cheats", wpisz kod GADGETDEAROUT" i włącz cheat.

Kid mode
Wybierz opcję ,,cheats", wpisz kod THOSEWACKYKIDS" i włącz cheat.

ATV Fury

Wszystkie trasy

Wybierz tryb pro-career i wklep jako imię WHATEXIT.

Wszystkie motorki
Wybierz tryb pro-career i wklep jako imię CHACHING.

Expert mode
Wybierz tryb pro-career i wklep jako imię ALLOUTAI.

C.A.R.T. Fury

Wszystkie trasy
W cheat menu wstukaj: R1, Trójkąt, X, X, R2, L1.

Wszystkie samochody
W cheat menu wstukaj: Trójkąt, X, Trójkąt, Kwadrat, L2, Trójkąt.

Samochód-śmierć
W cheat menu wstukaj: L1, Kwadrat, R1, R2, L2, L1.

Przeciwnicy w samochodach-mordercach,
W cheat menu wstukaj: L2, Kwadrat, L1, R2, R2, X.

Ściana śmierci
W cheat menu wstukaj: X, Kwadrat, R2, Trójkąt, R1, R2.

Mgła
W cheat menu wstukaj: R2, R1, X, Kwadrat, Kwadrat, Kółko.

Wszystkie filmiki
W cheat menu wstukaj: L1, Kółko, R2, X, L2, Trójkąt.

UEFA Dream Soccer

Odkrycie stadionów 1, 2, 5 i 11
W menu Arcade Mode wstukaj: B, Góra, Y, Lewo, A, Prawo, Dół.

Odkrycie stadionów 3, 7, 10 i 15
W menu Arcade Mode wstukaj: B, A, Lewo. Lewo, Start, B, A, Lewo, Lewo, Start.

Odkrycie stadionów 8, 13 i 16
W menu Arcade Mode wstukaj: B, A, Prawo, Start, B, A, Prawo, Start.

Zespoły All-Star
W menu Arcade Mode wstukaj: Start, A, Y, Góra, Prawo, B, A, Dół.

Zespoły Silicon Dreams
W menu Arcade Mode wstukaj: Y, A, B, B, A, Dół, A, B, B, A, Dół, Góra.

Mali gracze
W menu Arcade Mode wstukaj: Dół, Góra, Lewo, Lewo, A, Prawo, Dół, Start.

World Scariests Police Chases

Wybór poziomu
Na ekranie tytułowym wstukaj: Dół, Góra, Lewo, Prawo, X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Wszystkie startowe lokacje w trybie patrolu
Na ekranie tytułowym wstukaj: Dół, Góra, L2, L1, X, Trójkąt, R2, R1.

MDK2 Armageddon

Nietykalność
Zapauzuj grę i przytrzymaj L2 + R2. Teraz stukaj: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Select.

Kurt w bokserkach
W głównym menu przytrzymaj L2 + R2 i wciśnij Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat.

Dziwne postacie
Zapauzuj grę i przytrzymaj L2 + R2. Teraz stukaj: Góra, Dół, Prawo, Lewo, X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Kwadrat + Start.

Szalona kamera
Zapauzuj grę i przytrzymaj L2 + R2. Teraz stukaj: X, Kółko, X, Kółko.

Latająca kamera
Zapauzuj grę i przytrzymaj L2 + R2. Teraz stukaj: Kółko, X, Kółko, X.

Zwolnione tempo
Grając jako Max przytrzymaj R2 i wciśnij: 4 razy do góry.

Hawkins pruka
Grając jako doktorek przytrzymaj L2 + R2 + Lewo + X.

STAR WARS Super Bombad...

Ścigaj się jako AAT
W głównym menu wstukaj: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kwadrat.

Walcz jako Boba Fett
W głównym menu wstukaj: Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Mocniejsza Amidala
W głównym menu wstukaj: Dół, Select, Góra, Select, Lewo, Prawo, Select.

Naboo Kaadu racers
W głównym menu wstukaj: L1, R1, L2, R2.

Shark racers
W głównym menu wstukaj: Góra, Prawo, Dół, Lewo, Select.

Max turbosa
W głównym menu wstukaj: L1, R2, L1, R2, Kwadrat, Select.

Arena Space Freighter
W głównym menu wstukaj: L1, R1, Select, Kółko.

Arena Battle
W głównym menu wstukaj: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo.

Gwiazda Śmierci
W głównym menu wstukaj: R1, R1, R1, R1, Góra, Lewo.

Super tuba
W głównym menu wstukaj: Kółko, Kółko, Kółko, Kółko, L2, Select.

Odwrócone trasy
W głównym menu wstukaj: L2, L2, L2, L2, Kółko, Select.

Mali i szybcy zawodnicy
W głównym menu wstukaj: L1, L1, L1, L1, R2, Kwadrat.

Tryb spinningowy
W głównym menu wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Lewo, Góra, Dół.

Ślisko!
W głównym menu wstukaj: Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, L1, L2.

Jezyk Jawów
W głównym menu wstukaj: Select, Select, Select, Kwadrat.

Język robotów
W głównym menu wstukaj: Select, Select, Select, Góra.

Mat Hoffman's Pro BMX

Standardowo - ponowne wstukanie kodu wyłącza go.

Mnożnik x 10
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Kółko, Kółko, Góra, Dół, Dół.

Dzielnik x 10
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Góra, Dół, Góra, Kółko, Kółko, Kwadrat.

Super balans
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Lewo, Góra, Prawo.

Pokazuje balans
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Lewo, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X.

Specjal zawsze dostepny
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Lewo, Dół, Trójkąt, Kółko, Góra, Lewo, Trójkąt, Kwadrat.

Zwolnione tempo
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X.

Wyższe skoki
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj cztery razy: Góra.

Extra czas
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Góra, Kółko, X.

Wielkie koła
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Dół, Kółko, Kółko, Dół.

Inne kolory
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj cztery raz Dół.

Worms World Party

Wygraj walkę
Wpisz „winners" jako nazwę zespołu.

4X4 Evolution

Odblokowanie wszystkich ciężarówek
Na ekranie tytułowym wstukaj: L1, L2, R1, R2, L1, R1.

Crazy Taxi 2

Expert Mode
Aby odblokować najtrudniejszy tryb na ekranie wyboru postaci wciśnij i przytrzaymaj Start + Y. Teraz wciśnij A - powinna pojawić się informacja.

In Cold Blood

Debug Menu
Na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj L1 i stukaj: Trójkąt, Trójkąt, X, X. Aby wejść do tego menu zapauzuj grę.

Spec Ops Ranger Elite

Nietykalność
Wpisz swoje imię jako ROCKSTAR. Podczas pauzy pojawi się specjalne menu.

Conker's Bad Fur Day

Przekleństwa
Wejdź do menu cheatów i wpisz jakieś przekleństwo po angielsku jako kod. Gra zacznie odpowiadać.

Odblokowanie poziomu It's War
Wpisz BEELZEBUBSBUM jako kod.

Odblokowanie poziomu Spooky
Wpisz SPANIELSEARS jako kod.

Odblokowanie poziomu Slopranos
Wpisz ANCHOVYBAY jako kod.

Odblokowanie poziomu Uga Buga
Wpisz MONKEYSCHIN jako kod.

Odblokowanie Conker in War w Race mode
Wpisz WELLYTOP jako kod.

Oblokowanie Bejzbola w Race mode
Wpisz DRACULASTEABAGS jako kod.

Odblokowanie Zombiaków i wieśniaków w multiplayerze
Wpisz BEEFCURTAINS jako kod.

Gregg w multiplayerze
Wpisz BILLYMILLROUNDABOUT jako kod.

Jaskiniowiec w multiplayerze
Wpisz EATBOX jako kod.

Neo Conker w multiplayerze
Wpisz EASTEREGGSRUS jako kod.

The Mummy

Zacznij normalnie grę. Zapauzuj ją i wyjdź (quit). Wejdź do opcji Replay Level, a następnie Bonus Features, Pojawi się ekran, na którym będziesz mógł wstukać kody.

Bonusowy poziom - Kair
Trójkąt, X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X

Wszystkie bronie
Kółko, Kwadrat, Kółko, X, X, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat.

Nieskńczone życia
Kółko, Kółko, Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat, X.

Max amunicji
X, Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt

Nietykalność
Trójkat, X, Kółko, Kółko, Kwadrat, X, Trójkąt, Kwadrat

TJ Lavins Ultimate BMX

Ukryty poziom
Zacznij grę dowolnym zawodnikiem na poziomie TJ's Backyard. Przy samochodzie jest klucz, który musisz zebrać. Teraz podjedź do niebieskiej halfpipe - na górze znajdziesz drugi klucz. Gdy go zbierzesz, otworzy się kolejny poziom.

Cannon Spike

Gdy ukończysz grę dowolną postacią, zagrasz jako Mega Man i B.B. Hood.

ISS PARTY

Znów się kręci piłkarska karuzela. Ruszyła nasza ekstraklasa, wiele lig europejskich również rozpoczęło już rozgrywki. Eliminacje do Ligi Mistrzów toczą się w najlepsze. Jest więc na co popatrzeć. Ale to wszystko małe piwo (bezalkoholowe). Już za chwilę decydujące mecze eliminacji do Mistrzostw Świata. Jeśli ogramy Norwegię, to już tam będziemy. Jeżeli nie, to będzie nerwowo...

marcellus3@wp.pl

Ha! Ten człowiek - jeżeli tylko nie będzie kontuzjowany - pomoże naszym wygrać. Mowa oczywiście o Emmanuelu Olisadebe. Oto dwie pierwsze propozycje wciśnięcia w ramy ISSa jego talentu i wyglądu nadesłane przez gorliwych fanów:

patryk94 z interii tak wyobraża sobie Oliego w IeSeSie:

Ability Setting:
Offence - 17
Defence - 12
Balance - 16
Stamina - 17
Speed - 18
Acceleration - 18
Passing - 16
Shot Power - 17
Shot Accuracy - 18
Jump - 17
Header - 17
Technique - 18
Dribbling - 17
Curving - 15
Positiveness - 17
Response - 17

Niezły, prawda?

Jednak bardziej szczegółową wersję Emsiego przysłał niejaki Sołtys. Mamy tu nie tylko współczynniki ale także wzrost, budowę ciała, kolor włosów i inne szczegóły.

Więc po kolei - idziemy po menusach tworzenia naszego zawodnika:

Position Setting - CF
Player Name Edit - Olisadebe
Announce name - Number

Figure Setting:
Nationality - Poland
Skin Colour - D
Hair Style - K1 lub I3
Hair Colour - A
Moustache - A
Moustache Colour - A
Height - 180
Physique - A
Age - 22
Stud - sami sobie wybierzcie
Dominant Foot - Right

Ability Setting:
Offence - 18
Defence - 13
Balance - 16
Stamina - 16
Speed - 18
Acceleration - 18
Passing - 16
Shot Power - 17
Shot Accuracy - 18
Jump - 18
Header - 16
Technique - 18
Dribbling - 18
Curving - 16
Positiveness - 17
Response - 18
Outside - Can

I gotowe, zapiszcie go teraz i zamieńcie miejscami z jednym z zawodników reprezentacji (np. z Trzeciakiem), a potem przydzielcie mu numer 11. Nareszcie jest ktoś kto potrafi strzelać bramki!

Jak wam się podobają te propozycje? Może niektóre współczynniki są za wysokie lub za niskie? Koniecznie napiszcie!

A teraz coś dla podgrzania atmosfery. Mamy kolejne wieści o nowym ISS na PS2! Większość z nich nie jest specjalnie zaskakująca ale dwie powinny lekko wami wstrząsnąć. Pierwsza jest taka: Konami of Europe zrywa z ISS! Strasznie brzmi, prawda? Nie bójcie się jednak. Nastąpiła po prostu zmiana nazwy. Od teraz będzie to seria Pro Evolution Soccer czyli w skrócie PEV. Mam poważne podejrzenia, że jest to spowodowane złą marką, jaką wyrobił nazwie ISS oddział z Osaki (KCEO) produkując kilka miesięcy temu fatalną piłeczkę na PS2. Druga wieść jest taka: nareszcie jest licencja FIFPro, czyli wreszcie nastąpi koniec wydumanych nazwisk! Oczywiście facjaty zawodników będą tak podobne do prawdziwych, jak to tylko będzie możliwe. Licencja nie obejmuje jednak zespołów klubowych i ich strojów (EA Sports nie wypuści tej części licencji z rąk) ale Konami zawsze dobrze sobie radziła z tym problemem. Zamiast nazwy klubu będzie (zapewne) nazwa miasta, a stroje będą się różnić od oryginałów tylko szczegółami. Cała gra ma być lepsza, ładniejsza, większa i trudniejsza od japońskiej wersji. Teraz już szybko - będzie siedem stadionów plus jeden treningowy, poprawiono inteligencję zawodników i zindywidualizowano ich pod względem stylu gry. Analogowy pad ma świetnie reagować na najlżejsze nawet dotknięcie. No, a grafika wgniecie w glebę nawet FIFA 2002 (czy jakkolwiek się będzie nazywała).
Najlepsze zostawiłem na koniec: ośmiu graczy będzie mogło jednocześnie bawić się najlepszą piłeczką pod słońcem! Możecie więc zacząć się umawiać i składać na dwa multitapy, bo gra powinna pojawić się już w październiku!

Gorące, bardzo gorące info prosto z Japonii. Są już plany dotyczące WE6! Ma być zaimplementowana możliwość gry przez internet! Aż dwudziestu (!) graczy będzie mogło jednocześnie spotkać się na wirtualnym boisku i toczyć zawzięte boje. Każdy będzie sterował jednym z zawodników w polu (bramkarze nadal będą sterowni przez konsolę). Już słyszę te kłótnie: "Nie chcę znów grać na obronie, chcę strzelać bramki! Niech teraz Kazuya zagra w defensywie!". Niestety, w naszym kraju marnie widzę próby gry w necie (łącza są jakie są i długo lepsze nie będą, a opłaty za dostęp do sieci u monopolisty są horrendalne) i zazdrość już zaczyna mnie zżerać.

I znów wieści z Kraju Kwitnącej Wiśni. Pojawiła się właśnie kolejna odsłona WE. To J - League 2001 na PSOne. Gra jednak nie wzbudziła we mnie najmniejszych emocji, bo zajmuje się tylko japońską ligą. Nie znalazłem w niej także niemal żadnych nowości w porównaniu do ISS PE2. Tylko kilka szczegółów rzuciło mi się w oczy: zawodnicy są mniejsi, strzały są mocniejsze, a sama rozgrywka szybsza i tempem bardziej zbliżona do PE1 niż PE2. Jest do łyknięcia, ale tylko dla fanów J-League, o ile tacy w naszym kraju w ogóle istnieją. Mnie osobiście mecze Gamba Osaka kontra Verdy Kawasaki ani ziębią ani grzeją.

Dzięki za wszystkie życzenia "świetnych wakacji". Spełniły się! Julius ta kartka jest naprawdę fajna, thx!

WSTUKAJ SE SAM: SKŁAD BRAZYLII

Pomimo tego, że Brazylia nie jest liderem swojej grupy zdecydowałem się na opublikowanie jej składu. Jest to spowodowane zarówno sentymentem jakim darzę Canarinhos, jak i wspaniałą przeszłością tej drużyny. Nie wyobrażam sobie, aby Mistrzostwa Świata mogły się bez nich obejść. I chyba nikt sobie tego nie jest w stanie wyobrazić. Mam jednak nadzieję że dadzą sobie radę i awansują. Oczywiście tylko po to, aby dać się ograć naszym "Orłom Engela"!

GK - DIDA - 1
CB - ALDAIR - 4
CB - ZAGO - 25
SB - R. CARLOS - 6
SB - CAFU - 2
DH - SAMPAIO - 3
DH - EMERSON - 5
OH - RIVALDO - 10
SH - ZE ROBERTO - 14
CF - ELBER - 9
CF - AMOROSO - 7

CB - C. CACAPA - 24
SB - EVANILSON - 13
DH - CONCEICAO - 17
DH - VAMPETA - 8
OH - ALEX - 15
OH - EDU - 16
CF - EDILSON - 22
WG - DENILSON - 18
CF - FRANCA - 11
CF - RONALDO - 19
GK - MARCOS - 12

W przypadku Brazylijczyków nie podaję ich pełnych imion i nazwisk tylko to, co mają wypisane na koszulce. A to dlatego, że pełne imię i nazwisko takiego na przykład Didy brzmi: Nelson De Jesus Silva. Trochę przydługie i trudne do zapamiętania. Zawodnicy o najwyższych numerach na koszulkach wypadli już (na razie) ze składu lub grają sporadycznie.

**Ponieważ na razie nie dostaliśmy żadnej przewrotki, mimo, że wyraźnie o nie prosiliśmy, musi to coś oznaczać - nikt najwyraźniej nie miał szczęścia w tym miesiącu. Przedłużamy więc termin do numeru październikowego.
Zmieniamy także trochę zasady konkursu. Przysyłajcie dalej najfajniejsze bramki, ale od razu informujemy, co będziemy punktować najwyżej.
Tak więc na listopad prosimy o bramki z rzutów wolnych strzelonych z jak najdalszej odległości. Jeśli bramki spełnią kryteria, zwycięzcy otrzymają grę + joypad. Jeśli nie, nagrodami będą tylko gry. Tak jest w tym miesiącu. Postarajcie się!**

Nie, nie powiem, że piłka przerwała siatkę i poleciała dalej. Sami oceńcie ogrom zjawiska. Paweł Stępniewski, Słupsk.

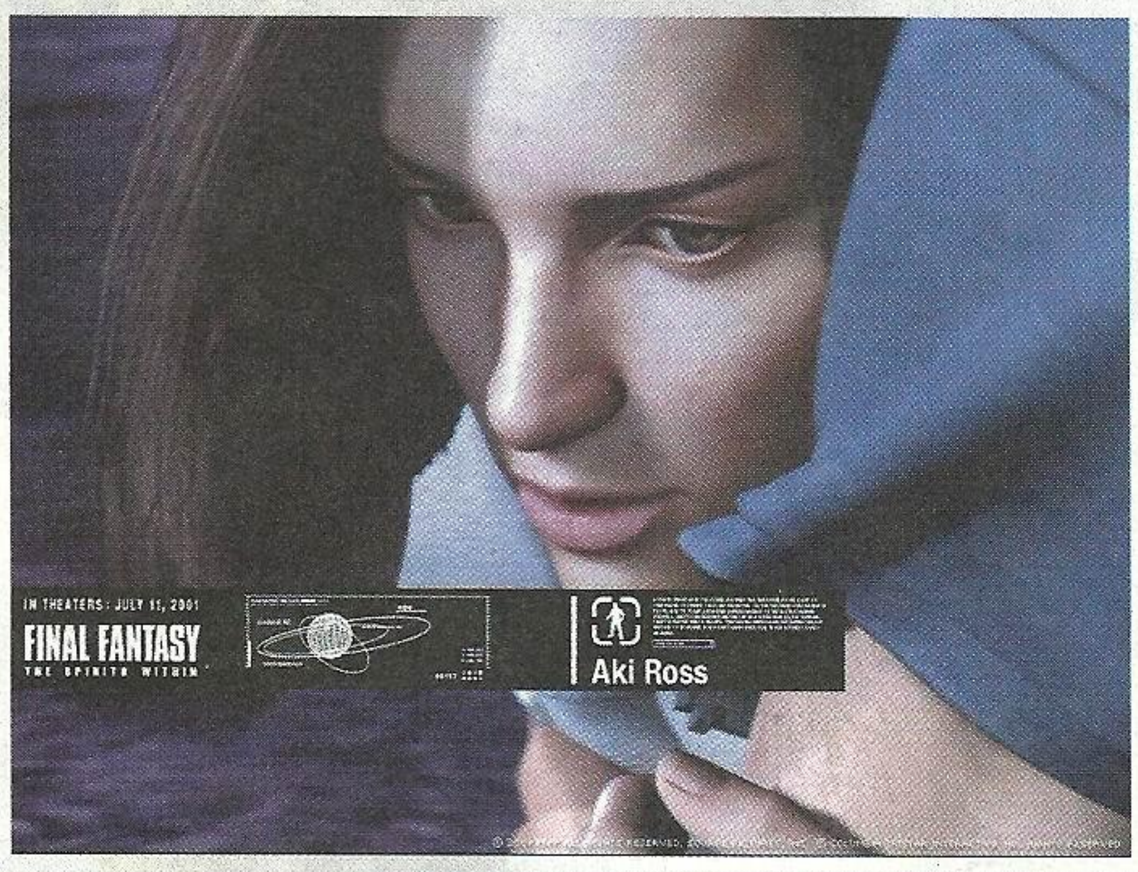
Anelka potrafi także wykonać „akrobatiko szuto" - śliczne nożyce. Ale to nie przewrotka. Marcin Madziarz, Wrocław.

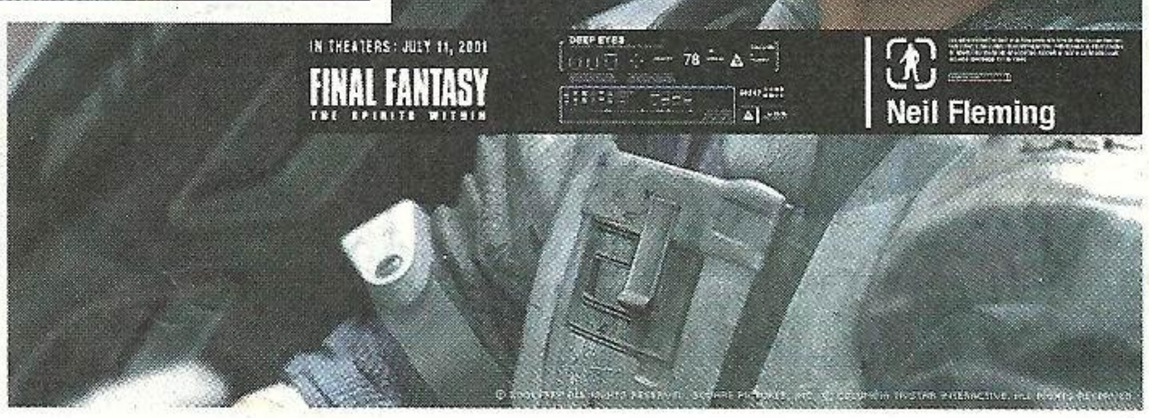
RPGamer

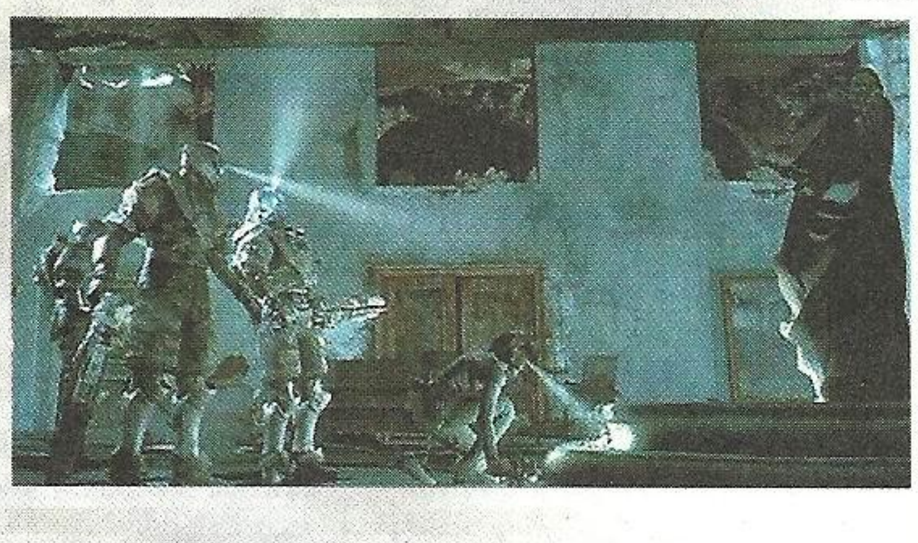
FINAL FANTASY - THE SPIRITS WITHIN. Amerykańskie zadęcie i japońska perfekcja.

Pomimo stosunkowo niewielkiej dawki uczucia, jaką darzę serię gier z dwoma F w tytule, zaproszenie na przedpremierowy pokaz filmu Final Fantasy: Spirits Within przyjęłam z przyjemnością. Obejrzenie filmu, który ma być kamieniem milowym w historii kina nie zdarza się codziennie, nawet jeśli wierzy się w reklamy.

O tym, że pierwsza scena jest wprost oszałamiająca, mówią już wszyscy, którzy ją widzieli - więc ja zacznę od innej strony. Do tej pory Square dawało nam gry, które piękno wizualne łączyły z wyrafinowaniem fabularnym. No, przynajmniej na tyle, żeby zaskoczyć gracza parę razy. Co najmniej tego samego spodziewałam się po filmie. No i faktycznie - gdybym ostatnie parę lat spędziła pod jakimś kamieniem, pewnie dałabym sobie wmówić, że na ekranie widzę aktorów, których nie znam. Co najmniej setka zbliżeń na twarz głównej bohaterki służy pochwaleniem się kunsztem grafików - bo fabularnie nie zawsze czemuś służy. Bardziej jednak robiłyby wrażenie zbliżenia starszego gościa, również pojawiającego się w filmie - na jego twarzy jest o wiele więcej detali, które trzeba było narysować. No, ale młoda lekarka jest bardziej fotogeniczna.







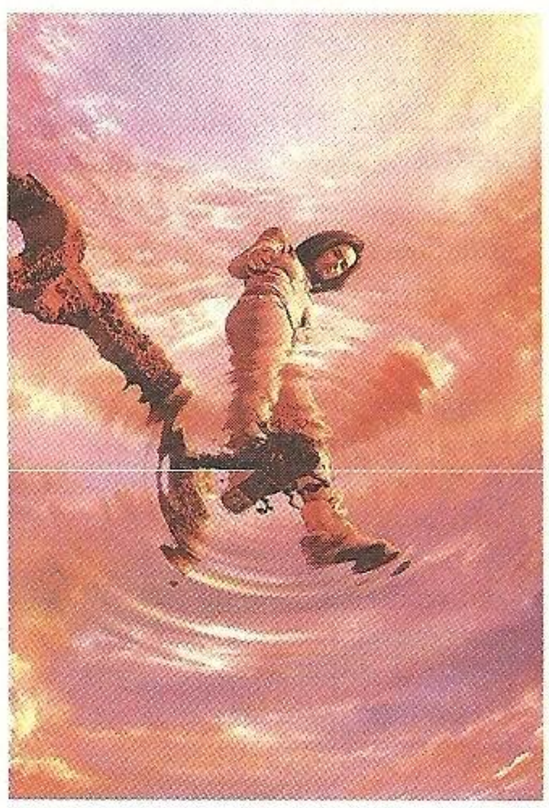
Fajnie słucha się głosów postaci - z ust gościa wyglądającego jak trochę bardziej napakowany Ben Affleck wydobywa się głos Aleca Baldwina, a potężny czarnoskóry komandos mówi głosem... Marcellusa z Pulp Fiction! Niestety, to co mówią, jest nieco gorszej jakości. Oczywiście, jako że mamy grupkę komandosów, dostajemy obowiązkową dawkę przekomarzanek słownych, skądinąd zabawnych i nieźle napisanych. Ale te dialogi, jakie prowadzą ze sobą Aki i Grey! Nie słyszałam tak patetycznych zdań od czasu ... no, od bardzo dawna. Po pierwszej takiej wymianie zdań strasznie się rozczarowałam. Liczyłam przynajmniej na to, że jegomość w skórzanym płaszczu, od początku kreowany na czarny charakter, okaże się ciekawą postacią. Och, jakże bolesne przeżyłam rozczarowanie! Pan jest jednowymiarowy do bólu i chociaż scenarzyści postarali się jakoś umotywować jego determinację, to jednak średnio rozgarnięty nastolatek skwituje to wzruszeniem ramion.

Recenzje filmów to w N+ nowość i niektórym może się wydać dziwne, dlaczego mówię o elementach fabuły w taki dziwny sposób. Bo przecież mogłabym wprost napisać, że pan w płaszczu doprowadza do... ooops. No właśnie. Mówiąc w ten idiotyczny sposób, unikam zdradzenia istotnych zwrotów akcji - no i samego zakończenia.

A skoro już mowa o zakończeniu - nie zdradzając go, mogę powiedzieć tylko jedno. Jest piękne wizualnie i żenujące fabularnie. Jak powiedział pewien pan, również obecny na pokazie - brakowało tylko amerykańskiej flagi, powiewającej nad głową pięknej, dzielnej i odważnej doktor Aki Ross.

A epilog do filmu właśnie dopisuje życie. FF:SW wszedł do amerykańskich kin parę tygodni temu, ale nie można powiedzieć, żeby widzowie pchali się do sal. Oczywiście, film przynosi dochody, ale jest to mniej więcej jedna trzecia tego, co zaplanowano. Z tego względu przyspieszono premierę filmu na DVD. Cała nadzieja w braciach Japończykach (którzy filmu jeszcze nie widzieli) oraz w sprzedaży gadżetów z filmu. Furorę robią zegarki firmy Seiko, wzorowane na tym, co nosi na przegubie Aki. Cena - od 150 do 300 dolarów, w zależności od uwielbienia kupującego, jako że poza sklepami zegarki momentalnie pojawiły się też na aukcjach w internecie. W Polsce też już jest to cudo, ale nie biegnijcie jeszcze po świnkę; cena w sklepie wynosi 1100 złotych. Trochę dużo jak na przedmiot związany z filmem, który nie dorósł do oczekiwań, prawda?

To, że Final Fantasy: Spirits Within zostanie zmieszany z błotem przez krytyków filmowych, było do przewidzenia. Niewielu filmom o tematyce science-fiction udało się jak dotąd zdobyć przychylność panów i pań piszących do poważnych, wielkonakładowych periodyków. Ale to, że FF:SW zostało ocenione w najlepszym razie jako film przeciętny przez ludzi związanych z grami video i SF, to już wyłączna zasługa twórców tego obrazu. Najwyraźniej marzył im się film, który łączyłby w sobie najlepsze cechy amerykańskiego kina akcji i japońskiej animacji. Panowie, chyba oglądaliście złe filmy na video - Independence Day ani Terminator nie zdobyły Oskarów za scenariusz, tylko za efekty specjalne.



Przykro mi to pisać, ale FF:SW nie jest kamieniem milowym w dziedzinie filmów, co najwyżej- animacji. Następni, którym zamarzy się stworzenie wirtualnych bohaterów, muszą zadbać o normalną, nie naiwną fabułę i doprawić film odrobiną nieprzewidywalności.

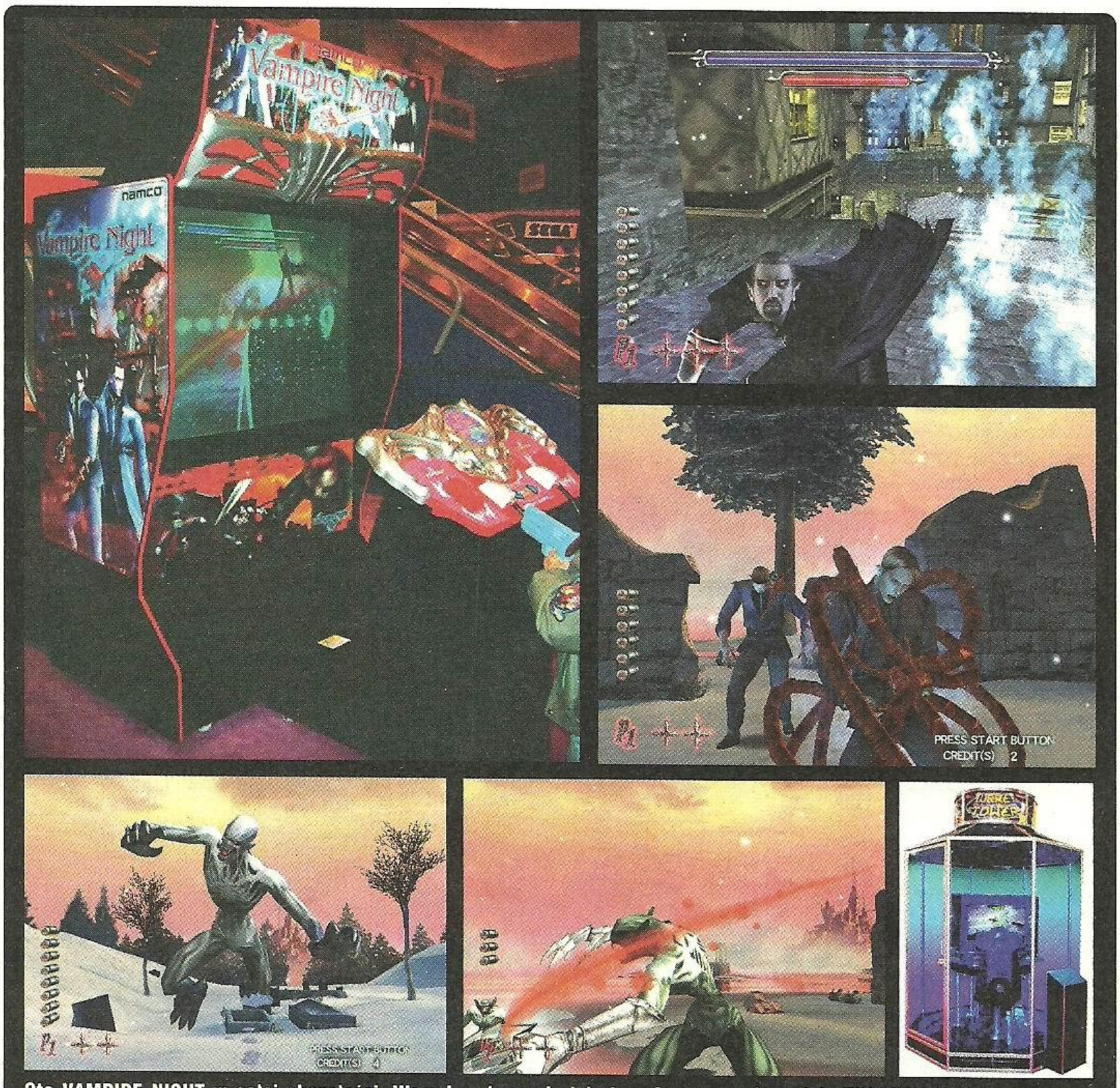
Acha. Jeszcze jedno. Oprócz pojawiających się kryształów i nazwisk twórców film nie ma z zasłużoną serią gier nic wspólnego.

Squarechick

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Nowa videostrzelnica VAMPIRE NIGHT to bodajże pierwszy automat sygnowany wspólnie przez dotychczasowych konkurentów na rynku gier arcade - firmy Namco i SEGA.



Oto VAMPIRE NIGHT w całej okazałości. Wampiry ubrane i obdarte... A po prawej na dole TURRET TOWER!

Oznaki "zawieszenia broni" pomiędzy tymi firmami dało się zauważyć już wcześniej, gdy Namco zdecydowało się wykorzystać system Naomi do zasilenia SOUL CALIBUR, a potem WORLD KICKS. Tym razem można jednak mówić już o prawdziwej współpracy pomiędzy jednym z bardziej twórczych zespołów SEGI - WOW Entertainment i projektantami z Namco.

Wampiry zawsze były wdzięcznym tematem dla literatury, a od czasu gdy ponad sto lat temu irlandzki pisarz Bram Stoker rozsławił niejakiego Draculę z Transylwanii, ich popularność jeszcze wzrosła. Także twórcy gier od dawna starają się "wydoić" ten wdzięczny temat. Dość wspomnieć tylko takie tytuły z arcadowego ogródka jak SPLATTER HOUSE, seria DARK STALKERS (VAMPIRE SAVIORS) Capcom, czy choćby flipery HAUNTED HOUSE firmy Gottlieb lub DRACULA i ADAMS FAMILY Balleya.

Ponieważ HOUSE OF THE DEAD 1 i 2 (nota bene - autorstwa oczywiście WOW Entertainment) w zasadzie wykończyły zombiarstwo (choć oczwiście nadchodzi Dom Umarłych III), trzeba było znaleźć kolejna zarazę do wytrzebienia. Nic dziwnego, że przypomniano sobie o tych drżących, głodnych świeżej krwi istotach.

Grę zaprezentowano po raz pierwszy na londyńskim ATEI i szczerze mówiąc nie wzbudziła tam większego zainteresowania. Program co prawda był już grywalny, ale ukończony dopiero w 50 procentach. Dopiero podczas minionych wakacji kompletna już gra trafiła do salonów na całym świecie. Jak to zwykle w strzelankach, naszym zadaniem jest wykończenie jak największej ilości wrogów przed upływem czasu. W tym wypadku zakończenie całej gry pochłonie wiele wampirogodzin i oczywiście kredytów. Wampiry pojawiające się na ekranie posiadają tzw. słabe punkty. Trafienie w taki punkt pozwala na powalenie ich jednym strzałem. Większość wystarczy trafić gdziekolwiek, jednak część z nich można zlikwidować tylko trafnym strzałem w ów słaby punkt. Strzelamy zwykłą amunicją, a każde dziecko przecież wie, że by tak naprawdę zabić wampira trzeba przebić go osikowym kołkiem. Lub srebrną kulą. Pewnie jednak ta wiedza nie dotarła jeszcze do Japonii.

Gra posiada ogółem sześć poziomów: śnieg, kamień, ogień, ciemność, woda i księżyc, które z grubsza odpowiadają powyższemu opisowi. Jednak głównym tłem naszych zmagań z tymi krwiopijcami jest średniowieczny zamek i jego okolice.

Poszczególni bossowie pojawiają się w tej grze, dla zmylenia, nie jak to zwykle bywa pod koniec poziomu, ale także w środku lub nawet na samym początku. Komplikuje to dodatkowo dość trudną już grę, bo w tej sytuacji trudno przyjąć za każdym razem jednakową taktykę rozgrywki.

W grze oprócz wspomnianych "straszydeł" pojawiają się też normalne postacie ludzi, które musimy uratować przed transformacją w wampiry. Celujemy wtedy w tzw. "Flesh Bud" i musimy się dobrze do tego przyłożyć, bo w razie gdy nie trafimy i zranimy postać, ta natychmiast zamienia się w wampira. Uratowany delikwent z reguły odwdzięcza się nam informacjami potrzebnymi w dalszej grze. A zmieniony w wąpierza... Cóż, rzuca się na nas z kłami na wierzchu. Pojawiają się też obiekty, które - celnie trafione - dodają nam punktów lub dodatkowe życie. W podobny sposób możemy dostać się do ukrytych poziomów.

Jak już wspomniałem gra jest bardzo trudna, a wampiry dosłownie szaleją po ekranie i skaczą jak opętane. Bez pełnej garści monet odradzam nawet zbliżanie się do tego automatu.

VAMPIRE NIGHT zasila system 246, który jest niczym innym jak arcadową wersją PlayStation 2. Automat możemy spotkać w salonach w dwóch wersjach obudowy: ekonomicznej z 29 calowym ekranem umieszczonym poziomo i lustrem, oraz w wersji luksusowej z 50 calowym projektorem. Obie wersje wyposażone są w charakterystyczne dla Namco pistolety i przewidują zabawę dla dwóch graczy jednocześnie. Wydaje się, że Namco ostatecznie zrezygnowało już z pedału reload i na dobre przyjęło zasadę strzelania za ekran celem uzupełnienia amunicji. Obie wersje obudowy szpecą tylko niepotrzebnie srebrne ornamenty na pulpicie.

Noc Wampirów nie ma raczej szansy zostania przebojem salonów, jednak wszyscy posiadacze PS2 już teraz mogą zacząć zbierać kasę na zakup GunCona 2, bo konwersja tej gry na nowego Pleya jest pewna jak w banku.

Kolejnym salonowym projektem Namco jest TURRET TOWER i to jest już prawdziwe cacko - autentyczna wieżyczka strzelnicza z obracanym krzesłem i ekranem w środku. Gracz wciela się w rolę strzelca prującego do nacierających z powietrza sił inwazyjnych przeciwnika i czuje się jak... Na Gwieździe Śmierci. Ale o tym już innym razem...

ValB

GAWĘDY PO FAI

Zgodnie ze znanym porzekadłem, iż szewc bez butów chodzi, nie gram w gry. Robię je, ale mam niewiarygodnie mało czasu, by się nimi bawić.

Jedynym ratunkiem dla mnie są oczywiście gierki typu Plug & Play, a więc takie, gdzie można sobie wskoczyć, postrzelać/pohasać/pobić kogoś i wyskoczyć. Od 3 bodajże lat gram z niewielkimi przerwami w QuakeWorlda, bo ma tę właśnie cenną zaletę, że mogę wejść na serwer, pomalować ściany na czerwono kilkoma przeciwnikami i po półgodzinie wrócić do nieco bardziej twórczej pracy.

Gram oczywiście w niezliczoną ilość wersji demonstracyjnych, i ściągam gigabajty filmów z najrozmaitszych gier, aby trzymać rękę na pulsie i wiedzieć, co robi konkurencja. Nawiasem rzecz biorąc to typowe podejście białego człowieka, bo tacy np. Japończycy generalnie olewają to, co dzieje się u ich europejskich kolegów i sami sobie wymyślają gatunki i gry. Na PC jest nieco inaczej: paradoksalnie gracze pecetowi - niby elita postępu - są wyjątkowo konserwatywni i najczęściej każde odejście od kanonu (np. mieszanie gier real-time strategy z RPG) jest przez nich surowo karane. I dlatego też trzeba orientować się, co piszczy na twardych dyskach innych pecetowych developerów...

Ale, jak mawiał urżnięty Józef Stalin, nie o tym chciałem mówić, nie o tym. Wspomniałem o ściąganych przeze mnie filmach, i jasno klaruje się moja trójka najbardziej oczekiwanych gier, w które - mimo że wolnego czasu u mnie tyle, co włosów na klacie Banana - muszę zagrać, choćbym miał to okupić nieprzespanymi nocami i zapałkami w oczodołach. Największe otóż wrażenie wywiera na mnie Devil May Cry. Twórcy zaplanowali sobie zrobienie mocnej gry akcji o bardzo starannej i unikalnej stylizacji, i bez dwóch zdań cel osiągnęli. Co prawda gierka nie dostała od zwyczajowych czterech recenzentów prestiżowego pisma Famitsu pełnego maxa (9/9/9/9), lecz "tylko" 9/8/9/8, ale zaufajcie mi, że to wystarcza.

Od czasów FF7 przyzwyczajony jestem do wielkich potworów, niesamowitych efektów specjalnych i ogólnego wypasu, ale Devil May Cry powoduje, że znów czuję się, jakbym miał 15 lat. Same filmy powodują lekką gorączkę i chęć odpalenia pe-esa, a z opowieści wiem, że gameplay faktycznie równie miodny, jak to podpowiada wyobraźnia. A już to podbicie potwora mieczem i masakrowanie wiszącego w powietrzu potworzyska dwoma tłustymi gunami wydziela u mnie dawki adrenaliny godne Olimpiady. Konfrontacja z wielkim, czarny evillordem czy mutacja w demona i naparzanie wściekłymi prądami - ach, dajcież mi tę grę, ale już!

„...masakrowanie wiszącego w powietrzu osobnika dwoma tłustymi gunami..." - oto DEVIL MAY CRY!

Drugiej gry nietrudno się domyśleć, to oczywiście Final Fantasy X. Jak dla mnie to nasi skośnoocy bracia w rozumie mogą raz na dwa lata wypuszczać to samo - tyle że w nowej oprawie graficznej - a ja zawsze z chęcią stracę te 100 godzin z życia i zapuszczę się w kolejną "finałową" przygodę. FFX to pierwsze wejście serii w PS2, ale i tak gra wygląda prawie że jak ów słynny kinowy "Final Fantasy" (niestety, film nie zrobił wielkiej kariery, dość szybko spadł z ekranów i będzie osiągalny w USA na DVD już ...w październiku).

Trzecia gra to... Hehehe, wcale nie Virtua Fighter 4, bo to po pierwsze jest poza konkurencją, a po drugie towar zbyt świeży (właśnie pojawił się w tokijskich gralniach) i na konsoli pojawi się chyba nieprędko, niestety. Trzecia gra to Metal Gear Solid 2, ale faktem tym skromnym oczywiście na nikim nie wywieram żadnego wrażenia, bo wątpię, by wśród was był choć jeden osobnik, który nie sprzedałby rodzinnych mebli, aby mieć na cedeka. A jak się taki znajdzie, to proponuję mu wycieczkę do Iranu i głośny okrzyk "Allah zasysa" (wówczas zostanie zakopany do pasa w ziemi i ukamienowany zgodnie z zasadą: "pierwszy kamień nie może być zbyt duży, aby skazaniec nie umarł bądź stracił przytomności od razu").

Pragnienia moje wykraczają nieco poza scenę konsolową i sięgają również po gry pecetowe. Ostatnio miałem przyjemność zagrać w demo Red Faction i przyznać muszę, że zapowiada się rozkoszna jazda. Gra w wersji PS2 zrobiła furorę na całym świecie, i choć Boże broń nie jest ani specjalnie ładna, ani rewolucyjna (tu zwolennicy rozwalanej geometrii będą się zapewne wykłócać), to jednak stanowi w miarę konsekwentny, przemyślany produkt i dostarcza dużo zabawy. Przyznam szczerze, że nie grałem w nią na konsoli, bo jakoś nie jestem zdolny do grania w shootery bez myszki i klawiatury i dlatego cieszę się, iż przygody leszczowego górnika pojawią się także na PC.

Rewelacyjny jest także Max Payne, i tu dla odmiany droga jest odwrotna: najpierw PC, a potem konsole. Nie da się ukryć, że mimo mojego "nie mam czasu grać w gry" w tę konkretnie grę przyrżnąłem, bo dość krótka (jak na PC), ale efektowna. I od razu widać, że chłopaki nie raz grali w dobre playstationowe produkcje, bo końcówka Maxa to fajerwerki rodem z najlepszych japońskich wytworów. Nie wiem tylko, czy to, co było adresowane do dorosłych graczy pecetowych trafi do młodszych odbiorców konsolowych: gra jest bowiem mroczna i drastyczna, już w pierwszych pięciu minutach naćpani bandyci zabijają głównemu bohaterowi żonę i małą córeczkę (w tym momencie słychać głośne: szszszur! To mama jednego z czytelników właśnie skreśliła Maxa Payne'a z listy gier, które chciała synkowi kupić z okazji nowego roku szkolnego).

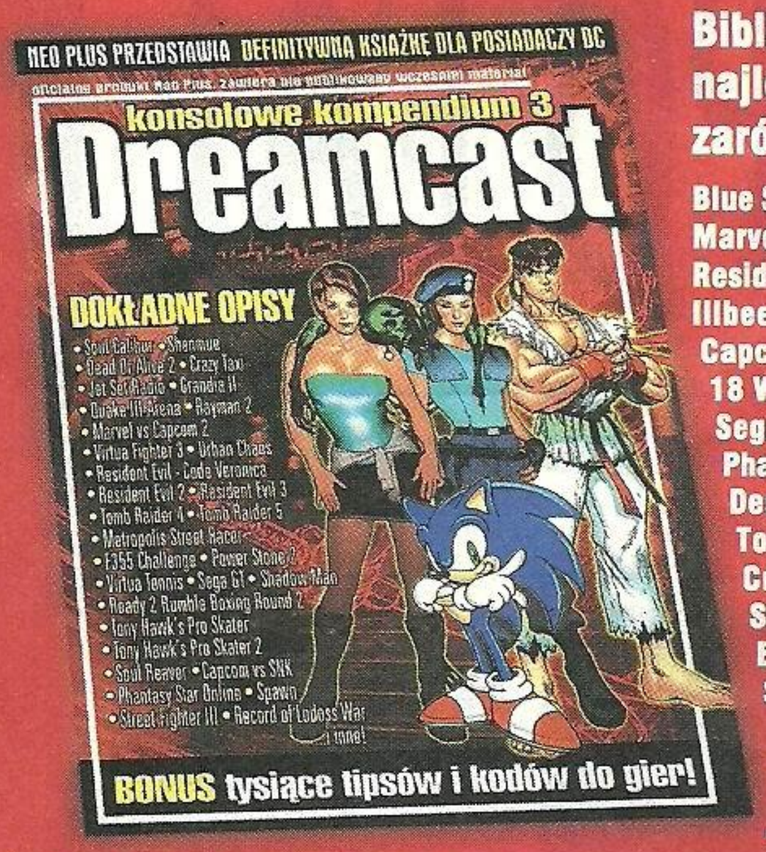
Oprócz tego, jak każdy skromny, bogobojny gracz czekam na nowego Dooma, ale ten ujrzy światło dzienne najwcześniej w 2002, a i to pewnie pod koniec. Tymczasem więc wracam do pracy... A zresztą, po takiej dawca słowa pisanego należy mi się chwila krwawej rozrywki. Chłopaki na serwerach QuakeWorlda, możecie zacząć się chować, GhostRider nadchodzi...

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem oddziału developerskiego firmy Lemon Interactive. A te poglądy są jego własnymi.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST



Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

- Blue Stinger
- Marvel VS Capcom
- Resident Evil 2
- Illbeed
- Capcom vs SNK
- 18 Wheeler APT
- Sega GT
- Phantasy Star
- Dead Or Alive 2
- Tony Hawk 1
- Crazy Taxi
- Shadow Man
- Evil Dead
- Soul Reaver
- Dino Crisis
- Urban Chaos
- Resident Evil 3
- Rayman 2
- UFC
- Metropolis M-SR
- Quake III Arena
- Soul Calibur
- Power Stone 2
- Tony Hawk 2
- Tomb Raider 4
- Dave Mirra BMX
- Ready 2 Rumble 2
- SF Alpha 3
- Virtua Fighter 3
- Alone In The Dark
- Power Stone
- Residenrt Evil CV
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Rec. Of Lodoss War
- Chu Chu Rocket
- Marvel vs Capcom 2
- Street Fighter III
- Nightmare Creatures 2
- Tomb Raider 5
- Grandia 2
- Sonic Adventure
- House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

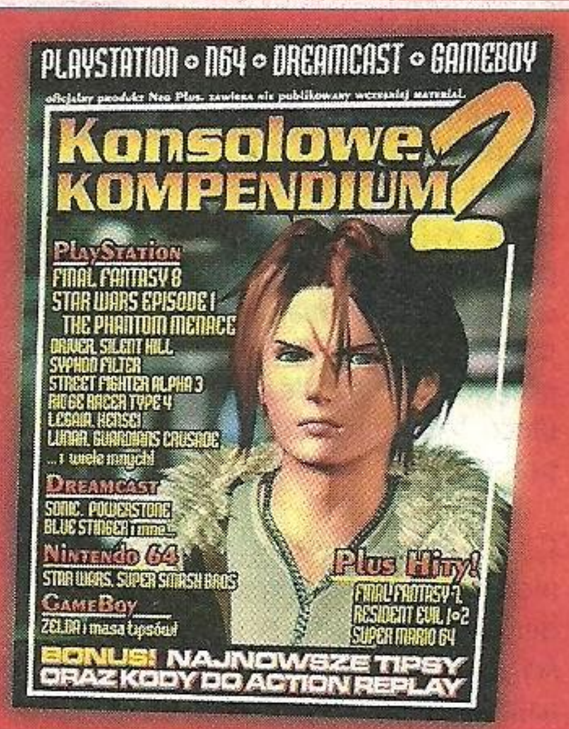
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

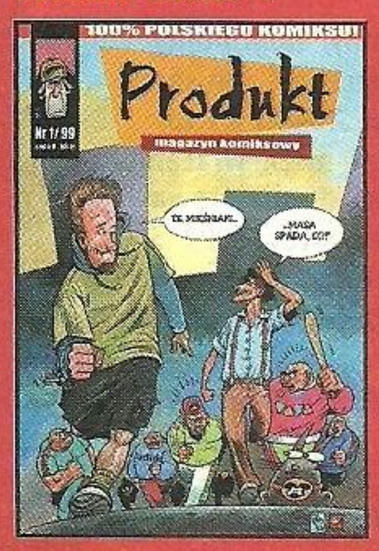
cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

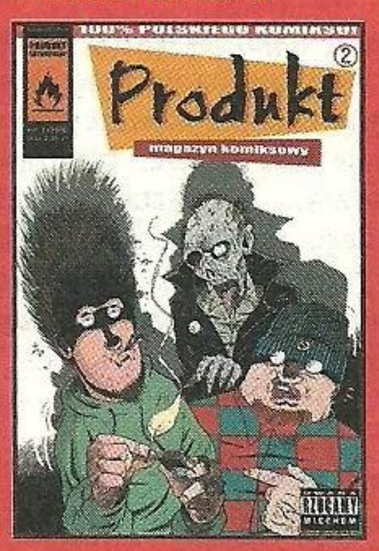
MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

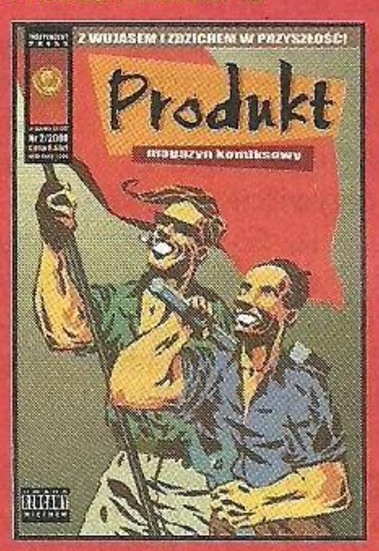
Produkt numer 1



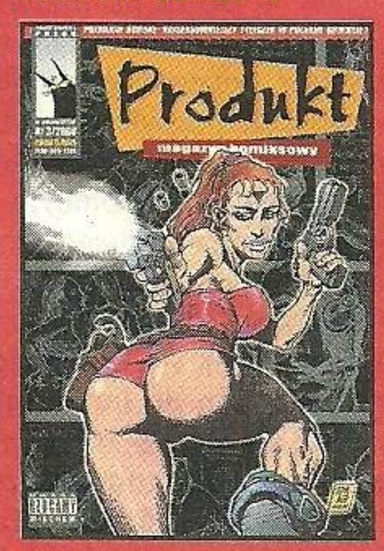
Produkt numer 2



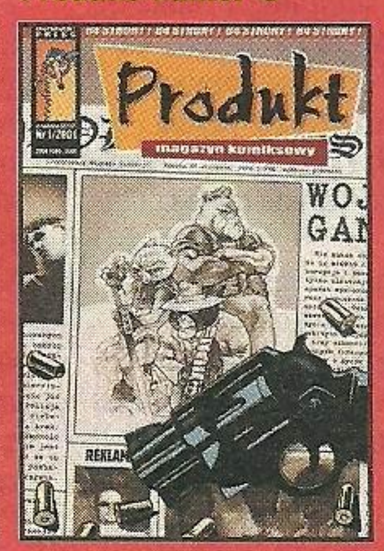
Produkt numer 3



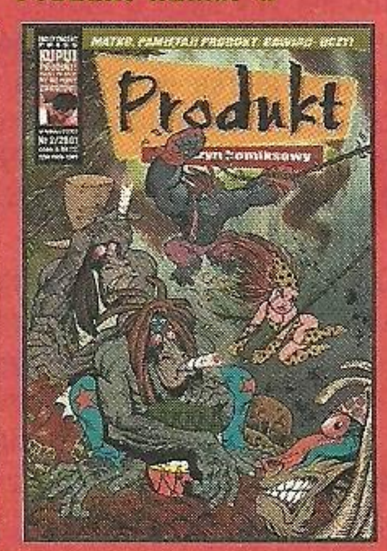
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

LTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"

telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

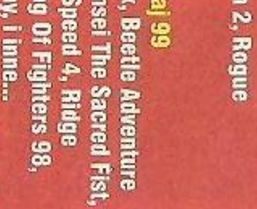
ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 01 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

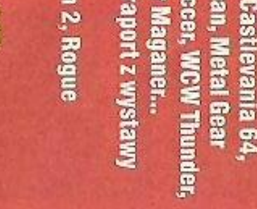


NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Astorix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Type 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&tricks

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i inne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill



NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (ze cu?)

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost in Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

LTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)

Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT

zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)

Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712

☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) NOWOŚĆ! SWW 2712

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)

Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT

zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)

Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712

☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) NOWOŚĆ! SWW 2712

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)

Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT

zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)

Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712

☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) NOWOŚĆ! SWW 2712

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)

Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT

zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)

Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712

☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast

☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) NOWOŚĆ! SWW 2712

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thundex,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Ludoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Ueta Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Mao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK, Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confidential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

GAMEBOY MAGAZYN nr 1
OPISY: POKEMON GOLD & SILVER
RECENZJE GBC: Pokemon Gold & Silver, Tomb Raider 2, Pokemon Pinball, Pokemon Puzzle, Mag-Nation i inne!
RECENZJE GBA: Super Mario Advance, Castlevnia, Tony Hawk, GT Advance, F-Zero, Army Men i inne!

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowe
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

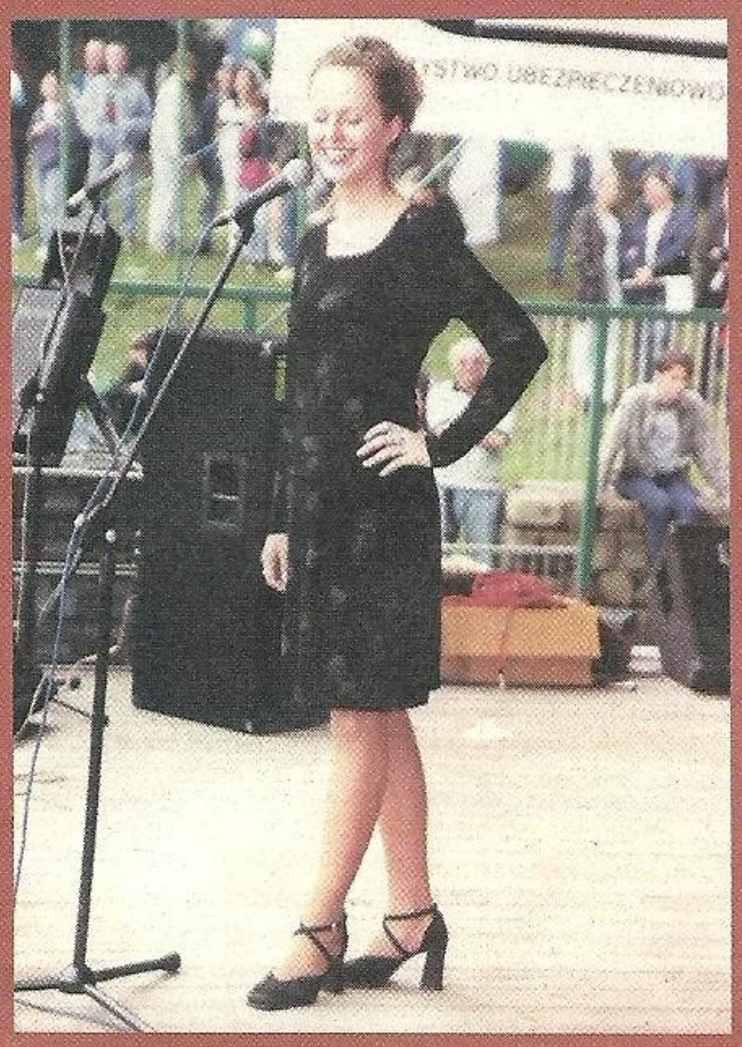
.....
podpis przyjmującego

F.A.Q

Witajcie. We wrześniu listy objąłem ja - Gulash. Będzie trochę krócej - bo i konkurs, i Omega, ale za to od serca. A od następnego miesiąca na wasze zapytania czeka dynamiczny tercet złożony z Gula, Marcelego i Grabbera. Piszcie!

gulash@neoplus.com.pl

ONA I KONSOLA



Hej!
Piszę ten list ośmielona odwagą Agnieszki i Irmy. Udowodniły one, że kobieta też potrafi (grać!). Ale teraz kolej na moją opowieść.
Wszystko zaczęło się gdzieś tak 8 lat temu od Commodore 64 i Amigi. Wtedy to były maszyny... Najbardziej lubiłam grać z bratem w grę, w której jeździło się czerwonym czołgiem i rozwalało co popadnie (na Amidze tak dużo nie grałam, nie przypadła mi do gustu). Potem sprzedałam owy sprzęt i kupiłam Nintendo, a raczej coś w rodzaju Pegasusa, tyle, że ze slotem na carty od NES'a. Grałam dniami i nocami - dopóki mama nie pogoniła mnie do łóżka. Miałam (czyt. miałam i mam do tej pory) trzy gry - Faxousadu (action RPG), Turtles Tournament Fighters (mordobicie z wojowniczymi żółwiami) oraz The Adventures of Bayon Billy (chodzone mordobicie), ale i tak grałam w te, które były w pamięci konsoli. Do gustu przypadły mi Mario, Tank i Contra, a jak miałam z kim (najczęściej to była Mama), to grałam w Tetrisa, choć sama też spędzałam nad nim godziny. Jak już miałam uzbierane pieniądze, to odłożyłam w kąt NES'a i kupiłam Super Nintendo. Pierwszą moją grą na tę konsolę było Mario All Star, zbiór wszystkich Mariosów sprzed lat. To było to! Myślałam, że padnę ze szczęścia. Moje pierwsze Mario w nowiutkiej oprawie! Mogłam znów w nie grać. A do tego odkryłam Super Mario 2 oraz genialne Super Mario 3 (tej gry przenigdy nie zapomnę; tak miodnego platformera o wąsatym hydrauliku nigdy nie było na Nintendo, pomijając oczywiście Super Mario World na SNES'a, którego niestety nie miałam; ta gra również RULEZ!).
Drugą i ostatnią grą był Tetris Attack. Maksymalna euforia!! Genialne połączenie Tetrisa z Mariami. Pełen odjazd! Nie mogli mnie odessać od telewizora. Po prostu poezja! Grałam w te gry, aż zobaczyłam u kolegi kieszonsolkę firmy Sega, a mianowicie Game Gear. Aż jęknęłam z podekscytowania, gdy zobaczyłam grafikę w Duffy'm czy Mortalu Dwójce (w tej drugiej grałam tylko Jax'em).
Do tamtej pory istniały dla mnie tylko Mario i Nintendo. Nawet do głowy mi nie przyszło, że na takim małym ekraniku może być taka grafika. Oczywiście natychmiast pożyczyłam to cacko. Kumpel przestał się do mnie odzywać, bo dość długo nie chciałam oddać mu jego zabawki. Lecz wreszcie dostał z powrotem swoją Segę, gdy wujek przywiózł mi z Niemiec - Uwaga! Uwaga! - pierwszy emulator (przynajmniej tak mi się wydaje) i to w dodatku Game Boy'a. Nazywał się on Super Game Boy. Wkładało się do niego cart z grą na grajchłopaka i tak przygotowany emulator wciskało się w slot na gry w SNES'ie. Wraz z emulatorem dostałam... Tetrisa i wtedy odkryłam swoje powołanie (zapoczątkowane przez Game Gear), którym były i są kieszonsolki. To było coś fantastycznego, móc grać w ulepszonego, kolorowego (Super Game Boy nadawał kolor grze, można było nawet ustawić tapetę oraz paletę kolorów gry) Tetrisa z wygodniejszym padem w rękach.
W końcu nadeszła wiekopomna chwila... Sprzedałam SNES'a, by kupić Game Boy'a. Niestety moja ekstaza trwała krótko. Po kilku miesiącach radości, podczas wyjazdu z rodzicami na wczasy, mój „grajchłopak" zniknął. To było straszne! Czarna rozpacz!!
Byłam na skraju załamania. Jedynym moim pocieszeniem było stare, poczciwe Nintendo, które jako jedyne ocalało. Czas zagoił bolesne rany, jakich dokonał człowiek, który ośmielił się pozbawić mnie jedynego sensu życia. W 6 miesięcy później poznałam chłopaka, który miał Game Boy'a, lecz wolał konsole, jak to on określał - dla dużych chłopców i odsprzedał mi konsolkę dla małych chłopców (ewentualnie dziewczynek :)) za niewielką sumę. To było uczucie chyba lepsze od pierwszego razu z kieszonsolką. Móc ponownie grać w Tetris wszędzie, gdzie tylko chcę, to naprawdę było coś cudownego. I tak już zostało.
Dziś mam 17 lat i choć moje maszynki (NES i Game Boy) są bliskie śmierci naturalnej, to cały czas na nich gram. One są jak nieuleczalna choroba - nigdy się z nich nie wyleczę. A jak one odejdą to nie wiem, co zrobię. Mam nadzieję, że taka chwila nadejdzie jak najpóźniej. Jeśli jednak

Mały kurs pisania e-maili

Pewnego dnia w mojej skrzynce pojawił się taki oto e-mail:

„Wyslji mine tips na bron i rzycie do James Bond 007".

Jeszcze podpis i wszystko. Jako, że nie jest to pierwszy taki list, a wręcz przeciwnie, pozwólcie, że coś przepowiem. Słuchajcie, wszyscy lubimy posługiwać się pocztą elektroniczną - jest szybka, przyjemna w obsłudze i na ogół nie sprawia problemów, bo listy rzadko giną. Mimo to jakaś kultura powinna obowiązywać. Powiem więcej - jak Cię czytają, tak Cię widzą. Tak więc e-maile fajnie się czyta i odpowiada na nie (przynajmniej nam tutaj - w redakcji), gdy:

- mają początek i koniec, to znaczy „cześć" i „do widzenia - stefek"
- pisane są bez błędów, pal sześć orty, ale zamiany literek? miecie trochę szacunku do rozmówcy!
- mają jakiś sens, są uprzejme.

Gdyby autor zastosował się do tych jakże prostych zasad, list mógłby wyglądać tak:

„Cześć!
Mam na imię Stefek i mam konsolę PlayStation.
Czy moglibyście przesłać mi kody do gry 007 James Bond, bo utknąłem w jednym miejscu?
Pozdrawiam,
Stefan"

To naprawdę nie jest trudne, a jakże wszystkim nam będzie miło.

Ksenofobiczne akcje

Cześć!
Piszę do ciebie ten list, ponieważ chciałbym powiedzieć, co myślę o gatunkach gier, które noszą bardzo głupią nazwę RPG i RTS. Od czego są te głupkowate skróty? Kto wymyślił te idiotyczne gry? Tego, kto to wymyślił powinno się posadzić na krześle elektrycznym. RPG i RTS to najbardziej ohydne, bezsensowne i badziewne gry w historii gier komputerowych i video. Powiem wam, jakie są najlepsze gry na świecie -16 bitowe chodzone uliczne bijatyki, takie jak kiedyś bywały wyłącznie w salonach gier. Takie tytuły jak: FINAL FIGHT, czy PUNISHER, albo moja ulubiona VENDETTA firmy Konami nigdy nie powinny odejść w zapomnienie! Zobaczcie, co się stało z psx'em. Dopóki nie pojawiła się PS2 wszystko było OK, a jak się pojawiła, wszystkie szanujące się firmy przesiadły się na nowy system. To niesprawiedliwe!. Przecież nie każdego jest stać na kupno nowej konsoli - mówię także o sobie, mnie nie będzie stać na nią jeszcze bardzo długo. Wiec na psx'a powinny w dalszym ciągu wychodzić gry, chociaż z tego względu, że posiadaczy szaraka jest kilkadziesiąt milionów więcej, niż posiadaczy PS2.

Tyczek18

Faszyzujesz, Tyczku. Masz złe, bardzo złe poglądy. To, że coś się tobie nie podoba, nie znaczy wcale, że jest do bani. To była, jest i będzie kwestia gustu. Postaraj się wykazać więcej tolerancji dla otoczenia. Nie ma sensu nawet się pienić, przecież to do niczego nie prowadzi. Po prostu nie zatrzymasz postępu technicznego. A jeśli chodzi o PSX'a, cóż, przecież cały czas ukazują się dobre gry na tę konsolę. I zawsze, co miesiąc, z uporem jakoś o nich piszemy. Naprawdę nie sądzę, żeby na PSX nie było w co grać. A tony gier, na które nie miałeś czasu?

Kto pyta, nie błądzi!

Cześć!
Od dwóch tygodni jestem szczęśliwym posiadaczem PeSa 2 i mam kilka pytań:

1. Podczas odtwarzania filmów na DVD dzieją się dziwne rzeczy. Raz gdy oglądam ten sam film wszystko jest OK., innym razem zdarza się, że obraz zatrzymuje się i wyskakuje komunikat „Unable to read disc". Wtedy bez wyjmowania płyty wciskam ponownie play i wszystko działa w porządku. Płyty pochodzą z wypożyczalni, więc są porysowane - czasem mocniej, czasem słabiej. Ale to chyba nie jest powodem takiego stanu rzeczy? Jeżeli trzeba oddać konsolkę do serwisu to nie ma sprawy, gdyż kupiłem ją w Sony Poland.
2. Druga sprawa to czy normalnym jest, że podczas pracy czytnika konsola wytwarza wibracje, które są bardziej odczuwalne gdy konsola stoi w pozycji pionowej?

Szymon

Ach, pytanka o sprzęt. No więc, drogi Szymonie, czytniki DVD w PlayStation 2 - według opinii użytkowników - nie należą do najbardziej zaawansowanych technicznie. Krótko mówiąc, sporo ludzi narzeka na to, iż PS2 nie czyta niektórych filmów, filmy skaczą, bądź przerywają - jak w twoim przypadku. Sam widziałem nowiutkiego PS2, na którym nie chciała działać równie nowiutka płyta z filmem „Rzecz" (Thing). Natomiast z porysowanymi płytami DVD jest tak, jak z płytami CD - mają do siebie to, że skaczą. Nie napisałeś jednak, czy konsola podobnie zachowuje się na płytach bez skazy. Jeśli skacze - śmigaj do serwisu. Jeśli zaś chodzi o wibracje - tak, to normalne. PS2 zachowuje się czasem tak, jakby szykowała się do lotu na Księżyc.

Zmęczenie materiału

Cześć!
Jestem waszym stałym czytelnikiem. To mój pierwszy list do was, jednak jestem już z wami od czasu 1 numeru NEO, jeszcze zanim rozwinęliście te wasze skrzydełka. Piszę w pewnej sprawie związanej z „żywotnością" nas wszystkich jako graczy. Kiedy po raz pierwszy zasiadłem do konsoli, spędziłem przy niej wiele godzin. Od tamtego dnia minęła już cała wieczność, a ja nadal jestem gracze... No właśnie, czy mogę jeszcze nazywać siebie graczem, skoro już jakiś czas temu zupełnie odwróciłem się od mojej ulubionej konsoli, a zresztą nie tylko od niej, ale od wszystkich gier.
Kiedyś grając po kilka godzin dziennie nigdy nie przypuszczałbym, że z bycia graczem można naprawdę wyrosnąć. Aktualnie nie mam za dużo czasu na elektroniczną rozrywkę - chociaż od czasu do czasu lubię powalczyć sobie na moim wysłużonym już pleju. Nie potrafię jednak wciągnąć się już w żadną grę (jak było to kiedyś). Mam dostęp do wielu gier i różnych platform, jednak sam nie wiem, czy moje znudzenie grami wynika z braku czasu, lub też z samych gier, które od lat powtarzają utarte szlaki. Mało jest naprawdę oryginalnych produkcji. Zapytacie się zapewne po co ja to wszystko piszę. Odpowiedź jest prosta: ponieważ żal mi jest tych dawnych lat i tego uczucia, jakim darzyłem gry. Wiem, że ty Gulash jesteś związany z grami już od czasu SS, a zapewne nawet wcześniej. Czy przez te wszystkie lata nie czujesz się znudzony tym wszystkim? Czy producenci gier nie mogliby skierować swych kroków w kierunku wirtualnej rzeczywistości? Od dawna chciałbym, aby naprawdę można było się wcielić w jakąś postać w grze i czuć się jakby rzeczywiście się tam było. Dlaczego hełmy wirtualne i podobne rzeczy są tak mało popularne? Do czasu, gdy rynek nie pójdzie w tym kierunku, już chyba nie odzyskam chęci do dalszej zabawy w kolejne gry. Mam nadzieję, że wy nigdy nie znudzicie się recenzowaniem gier i wydawaniem jednego z najlepszych czasopism konsolowych.Pozdrawiam was serdecznie i życzę wielu sukcesów, a co najważniejsze, aby nie ogarnęła was nuda giercowania, tak, jak jest to ze mną.

Wojtass20 z wirtualnej

Sprawa żywotności gracza powraca niczym bumerang i jest na nią tyle poglądów, ilu jest graczy. A oto mój. Tak się składa, że ludzie dorastają i - jak sam piszesz - mają coraz mniej wolnego czasu. Edukacja, praca, kobieta... Każdego to czeka prędzej, czy później. Jednak wszystko to jakoś można pogodzić ze sobą, o ile jest chęć. Ale, ale... Co robić, jeśli już nie ma chęci? Jeśli

wydaje się, że gry nie zaskoczą niczym nowym?
No cóż. Właściwie na wszystkie wątpliwości sam odpowiedziałeś sobie w liście - zostają oryginalne produkcje, które na nowo obudzą iskrę gracza. Bo jeśli ktoś naprawdę kochał gry i spędził przy nich wiele wspaniałych godzin, nie zapomni o nich nigdy.
Tak jak każdy, potrzebujesz odpowiedniego bodźca. Nowej konsoli z grafiką, która wypali ci gałki oczne. Rytmicznie pierdzącego basem Subwoofera i pięciu głośników rozkręconych na maksa. Kilku kumpli, którzy będą się jarać razem z tobą. Wreszcie gry, która naprawdę cię ruszy. Próbuj - na pewno trafisz na taką.
Czy nie jestem znudzony tym wszystkim? Och, gdy widzę kolejną grę nie wnoszącą niczego nowego do tematu, a będącą jedynie marną kopią, czy imitacją innej wspaniałej pozycji, to nie budzi ona mojej ekscytacji. Wręcz przeciwnie - niesmak i obrzydzenie. Ale gdy odpalam potem kolejne arcydzieło, połączony w jedną mistrzowską całość popis grafików, muzyków i scenarzystów - jestem najszczęśliwszym gościem na świecie.
Bo dobre gry rozwijają wyobraźnię, budują umiejętność kojarzenia faktów, czynią człowieka bardziej zręcznym, pobudzają inteligencję, uczą języków... A przede wszystkim oferują możliwość oderwania się od rzeczywistości i przeżycia przygód, których nie da się doświadczyć w żaden inny sposób.
Bo nie będziesz biegał po ulicach miasta z mieczem. Nie będziesz ścigał się najszybszymi furami świata.
Nie wsiądziesz nigdy do kokpitu najnowocześniejszego myśliwca. Nie masz czarnego pasa w karate i włosów stojących na pół metra do góry. Nie cofniesz się w czasie do epoki samurajów. Wreszcie, zombiaki nie wybiegną tłumnie na ulice pożerać mózgi przechodniów.
Tak więc potrzebujesz lekarstwa w postaci gry, która na nowo cię wkręci. Na pewno jest kilka takich. Po prostu poszukaj.
Wiecie co? Ostatnio widziałem emeryta, który na ławeczce czytał pismo o grach. Wprawdzie pecetowe - ale zawsze. Nigdy nie wiadomo, kiedy kogoś trafi zajawka.

Kosztorys potrzebny na gwałt!

Help!
Nie będę wam zajmował czasu i od razu przejdę do rzeczy. Czytam was od początku i mam do was baaardzo ważną dla mnie (i chyba nie tylko dla mnie) prośbę. A mianowicie chodzi o to, żebyście gdzieś w F.A.Q. zamieścili ceny Xboxa i GCN w złotówkach (oczywiście w przybliżeniu), Naprawdę jest to dla mnie ważne, bo jeśli kosztują tyle, co PS2 (czyli kosmicznie) to kupuję GBA już dziś.

Wojtas X

Ta sprawa tak że często powraca w listach. Odpowiedź jest niezmienna - nie wiemy ile będą kosztować Xbox i Gamecube w Europie. Ba, te konsole nie mają nawet ustalonego terminu europejskiej premiery! Wstępnie mówi się, że Xbox wystartuje w Europie pod koniec marca lub w kwietniu 2002. Szczerze mówiąc wątpię, żeby Nintendo ustaliło termin premiery swojej konsoli również na marzec lub kwiecień, bo budżet reklamowy tej firmy może okazać się zbyt krótki przy pieniądzach Gatesa i spółki. Zwłaszcza, że czeka ich przedtem walka w USA – obie konsole startują w listopadzie. I o ile w USA „Ninny" ma ogromną liczbę fanów, którzy wspierali firmę łykając carty do N64 jak pelikany, o tyle w Europie Nintendo 64 nie cieszyło się zbyt wielkim wzięciem. Tak więc wielkie N musi przyszykować sporo pieniędzy na promocję i wydaje mi się, że konsola zaatakuje w maju lub w czerwcu 2002.
Ile będą kosztować? Znamy amerykańskie ceny tych konsol. Xbox – 299 dolarów (ok. 1285 zł) a Gamecube 199 dolarów (855 zł). Jednak zawsze do tej pory – przy startach innych konsol - amerykańskie ceny przeliczane były w Europie na brytyjskie funty. I raczej wygląda na to, że tak będzie i tym razem. Tak więc cena Xboxa w Europie może wynosić 299 funtów (ok. 1860 zł), a Gamecube 199 funtów (ok. 1237 zł). Gry zarówno na Xboxa, jak i na Gamecube będą kosztować w USA 50 dolarów (215 zł) i módlmy się, aby nie kosztowały u nas równowartości 50 funtów (311 zł). Nie zapominajmy o dodatkowych padach, specjalnym pilocie do Xboxa odblokowującym odtwarzanie DVD i kabelku łączącym Cube'a z Gameboyem Advance. Niestety – za wszystko co nowe, trzeba płacić. I nic tu się nie poradzi. Może być też tak, że do marca/maja 2002 ceny podzespołów spadną i nowe konsole będą tańsze. Szczerze jednak w to wątpię. Natomiast nie wątpię w to, że Sony obniży na wiosnę przyszłego roku cenę PlayStation 2 tak, aby konsola była droższa niż Gamecube, ale tańsza niż Xbox. Bo Microsoft naprawdę nie cofnie się przed niczym, aby przekonać graczy, iż to właśnie Xbox jest konsolą, której potrzebują. I muszę wam powiedzieć, że jak na razie w USA na Xboxa jest zajwka.

miałaby przyjść już za rok, to chciałabym być przygotowana i dlatego mozolnie zbieram na upragnionego Advance'a. Mam nadzieję, że następne wakacje spędzę już właśnie z tą konsolką. Choć czasami jest naprawdę trudno. Ten ból znają wszystkie dziewczyny, grające lub nie, ale gdy zobaczy się jakiś wypasiony na maksa ciuszek i ma się fundusz na zdobycie go, to trudno jest się oprzeć.
I tak zakończę moją opowieść. Idę rozegrać kolejną partię Tetrisa i marzyć o Game Boy'u Advance.

Zuzia

P.S.: Mój kuzyn ma Nintendo 64 z Mario Kart i muszę się pochwalić, że jestem w tej grze od niego lepsza. Moją ulubioną postacią jest Yoshi. Za pierwszym razem, gdy wygrałam obraziłam się na niego myśląc, że się podkładał, ale po kolejnych partyjkach zrozumiałam, że naprawdę jestem od niego lepsza - a on jest całkiem niezły! Teraz marzy mi się skopać tyłek w Mario Kart Advance, jakiemuś zarozumiałemu kolesiowi. Ale muszę czekać do momentu zdobycia GBA, potem Mario Kart, a na końcu ochotnika do skopania go w tym jakże rajcującym i rządzącym racerku! Pozdrowionka dla całej redakcji Neo+, a w szczególności dla Pocketta i Pockettiene (której dawno nie widziałam w dziale Pocket i która powinna zostać... Pierwszą Damą Game Boy'a w Polsce) oraz dziewczyny, która też gra i to nie byle jak - nie daj im Anek!

No i co wy na to? Rozkręcają się te nasze dziewczyny, prawda? Jeśli chcecie napisać do Zuzi list, wyślijcie go pod adresem redakcji w zaklejonej kopercie - my zaś gdy zbierze się ich solidna wiązanka, zapakujemy je do koperty i prześlemy młodej damie. Warto spróbować - a może odpisze?

OMEGA BOOST ZA FRAJER (ÓW)

Właściwie Omegi miało już nie być, ale dostaliśmy taki wycinek o „wirtualnych herosach", że włosy stanęły mi na głowie. No po prostu musiałem to puścić. Magazyn nazywa sie CMK, czy jakoś tak. Omega leci do Tomka Krzemińskiego z Łodzi. Drugi zbiór wycinków pochodzi z martwego już pecetowego magazynu Gambler. Przysłał je pan bez imienia, ale na szczęście podał adres. I druga Omega.

Lara Croft
gra: **Tomb Raider**
film: **Tomb Raider (2001)**
reż. Simon West
wyst.: Angelina Jolie, Daniel Craig
Pani archeolog o nieprawdopodobnych proporcjach, której hobby to grzebanie w zapomnianych katakumbach.

Mario
gra: **Mario Land**
film: **Super Mario Brothers (1993)**
reż. Annabel Jankel, Rocky Morton,
wyst.: Bob Hoskins, Dennis Hopper, John Leguizemo
Hydraulik, który walczy ze smokiem.

Rayden
gra: **Mortal Kombat**
film: **Mortal Kombat (1995)**
reż. Paul Anderson
wyst. Christopher Lambert
Dość tajemnicze indywiduum: niby strzeże jakiejś świątyni, ale tak naprawdę nikt nie wie, co temu facetowi szumi pod czaszką.

Ryu
gra: **Street Fighter**
film: **Uliczny wojownik (1994)**
reż. Steven E. De Souza,
wyst.: Ming-Na, Jean-Claude Van Damme, Raul Julie
Japoński biznesmen-dyktator. W filmie czyha na niego dzielny żołnierz Jean-Claude.

Victoria
gra: **Resident Evil: Code Nemesis**
film: **Resident Evil: Ground Zero** (2002 – wciąż w produkcji!
reż. Paul Anderson
wyst.: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez
Coś jak Robocop w spódnicy. Panna Victoria należy do specjalnego oddziału policji i biega z wielką pałą po mieście, by łapać przestępców (w filmie – z pistoletem).

Scott Skywalker
gra: **Wing Commander**
film: **Wing Commander (1999)**
reż. Chris Roberts
wyst.: Freddie Prinze Jr.
Syn Luke Skywalkera. Walczący z ciemną stroną mocy najmłodzy rycerz Jedi.

Tidusa
gra: **Final Fantasy**
film: **Final Fantasy (2001)**
reż. Hironobu Sakaguchi,
głosy: Alec Baldwin, Donald Sutherland, James Woods
Osobisty ochroniarz wirtualnej księżniczki. Jak zwykle – ratuje przed zagładą cały świat.

Kobieta zapalna

Mario to typowo brutalna gra pozbawiona jakiegokolwiek sensu. To jednak nie wszystko! Poza swoimi skłonnościami do wandalizmu i siania śmierci, Mario szkoli się na złodzieja! No

obsłudze funkcjach. Kontroler, specjalny joystick, użyteczny przy lotniczych grach jak Mortal Combat Pilot („asciiPad") idealny dla gier wojennych. Dodatkowe gniazda umożliwiają podłączenie innych konsoli, co pozwala na równoczesną grę kilku osób, pomocą jest tu także karta pamięci dająca możliwości zapisu przebiegu gry. Memory Card pozwala na rejestrację przebiegu gry, a jej konstrukcja pozwala na pozostawienie pamięci gry w gestii gracza, a nie systemu.
Wraz ze sprzedażą konsol rozpo-

niszczy ją tylko wizerunek hydraulika i niezbyt płynna animacja postaci.
"Mario Fighter III" to przykład durnej polityki pewnych producentów gier. Nie szedł im NES - owy "SF", postanowili opchnąć go na fali popularności Mario Brosa. Fani Maria to kupią, zwolennicy mordobić będą musieli tego zawodnika jakoś przeżyć. Wszyscy syci, Mario cały?

niszczy ją tylko wizerunek hydraulika i niezbyt płynna animacja postaci.
"Mario Fighter III" to przykład durnej polityki pewnych producentów gier. Nie szedł im NES - owy "SF", postanowili opchnąć go na fali popularności Mario Brosa. Fani Maria to kupią, zwolennicy mordobić będą musieli tego zawodnika jakoś przeżyć. Wszyscy syci, Mario cały?

Rozwiązujemy PIĘĆ konkursów!

Tak, tak, nadszedł czas rozwiązania pięciu konkursów. Nie zwlekając przejdźmy do dzieła!

KONKURS SONY - 16 gier na PS2 w 4 zestawach po 4 gry.
Aż żałuję, że mieliśmy tylko cztery takie zestawy. No, ale trzeba wybrać zwycięzców. Tak więc nagrody główne wygrali: Joanna Tórz z Bojanowa, Patryk Pieściński z Inowrocławia, Paweł Wiśniowski z Jawora oraz tajemniczy Kaktus z Suwałek. Na tym jednak nie koniec. Zdecydowaliśmy się dorzucić 13 nagród pocieszenia w postaci gier na PS One. Gry dostaną następujące osoby: Krzysztof Górkowski, Krystian Kościelski, Mina & Vince, Marcin Szost, Artur Kieliszek, Ola Bukacz, Arek Mączyński, Łukasz Szałach, Yakuza, Marcin Talar, Sebastian Kaszuba i Kaśka Misiukanis. Chwała zwycięzcom!

KONKURS FORMUŁA 1 - 3 specjalne edycje F1 2001 na PS2
Tutaj były problemy, bo pytanie było podchwytliwe. Oczywiście zwycięzcą sezonu 1999 był Mika Hakkinen, a w 2000 Michael Schumacher. Z zespołami startującymi w zawodach nie było problemów. Tak więc gry wędrują do: Maćka Kowalskiego z Jastrzebie-Zdroju, Joachima Olszyczki z Radzionkowa i Artura Wiśniowskiego z Warszawy.

KONKURS GRAN TURISMO - 3 gry GT3 na PS2
Bez kłopotów podaliście samochody Hondy. Zostało więc losowanie. I tak gry wędrująDo Adriana Ciechanowicza z Międzyrzeca Podlaskiego, Łukasza Smulika z Łodzi oraz do Krzysztofa Wrony ze Skierniewic.

KONKURS LEGEND OF DRAGOON - 3 gry LOD na PlayStation
Bardzo ładnie poradziliście sobie z tym zadaniem. Jednak najbardziej podobały nam się listy Dariusza Błażejczyka z Warszawy, Agnieszki Wawro z Toszka i Krzysztofa Słomowskiego z Gdańska. I do nich właśnie lecą gry.

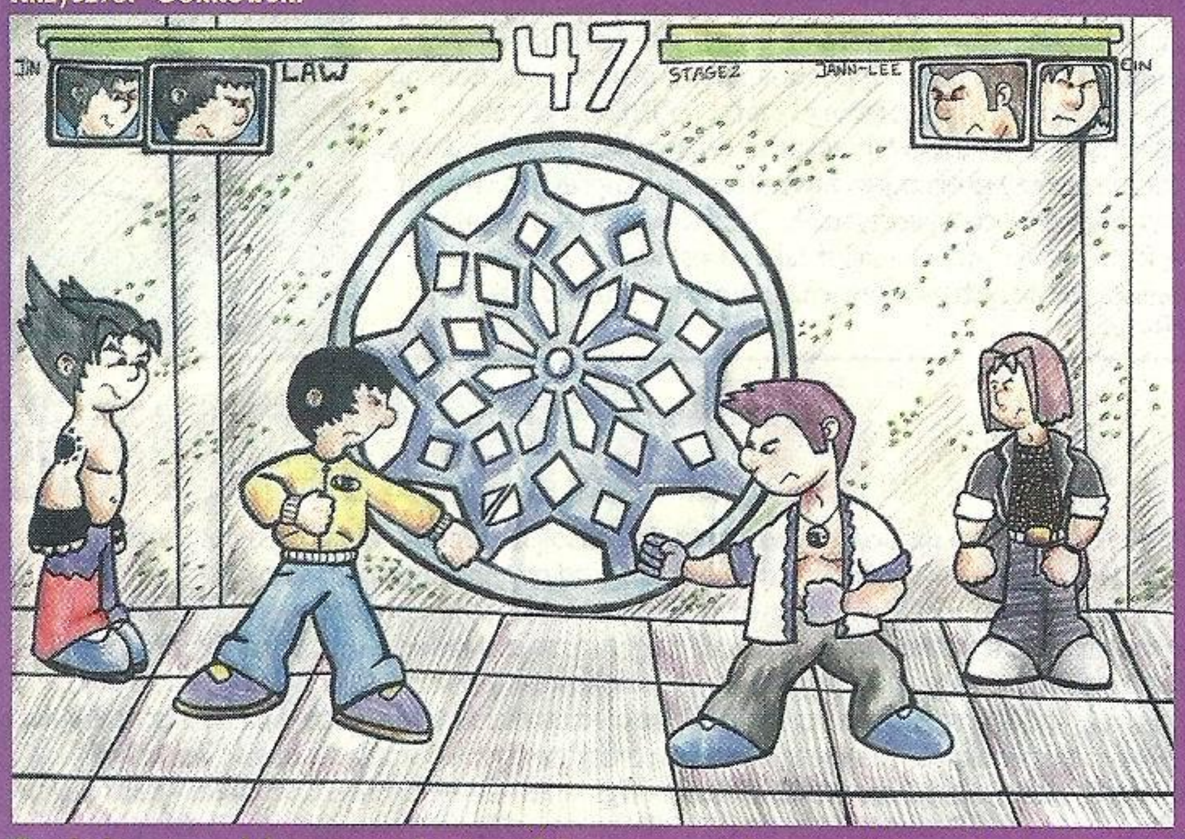
KONKURS ACE COMBAT 3 - 3 specjalne wersje AC3 na PlayStation
Rozwiązanie tego konkursu na następnej stronie.

Aż pstryknęliśmy zbiorowe zdjęcie nagród. Swoją drogą w tym miesiącu wygraliście u nas 31 gier (bo + 2 w ISS Party), w tym aż 22 na PlayStation 2. Łał, sami się nie spodziewaliśmy. No cóż - chyba warto brać udział w naszych konkursach.

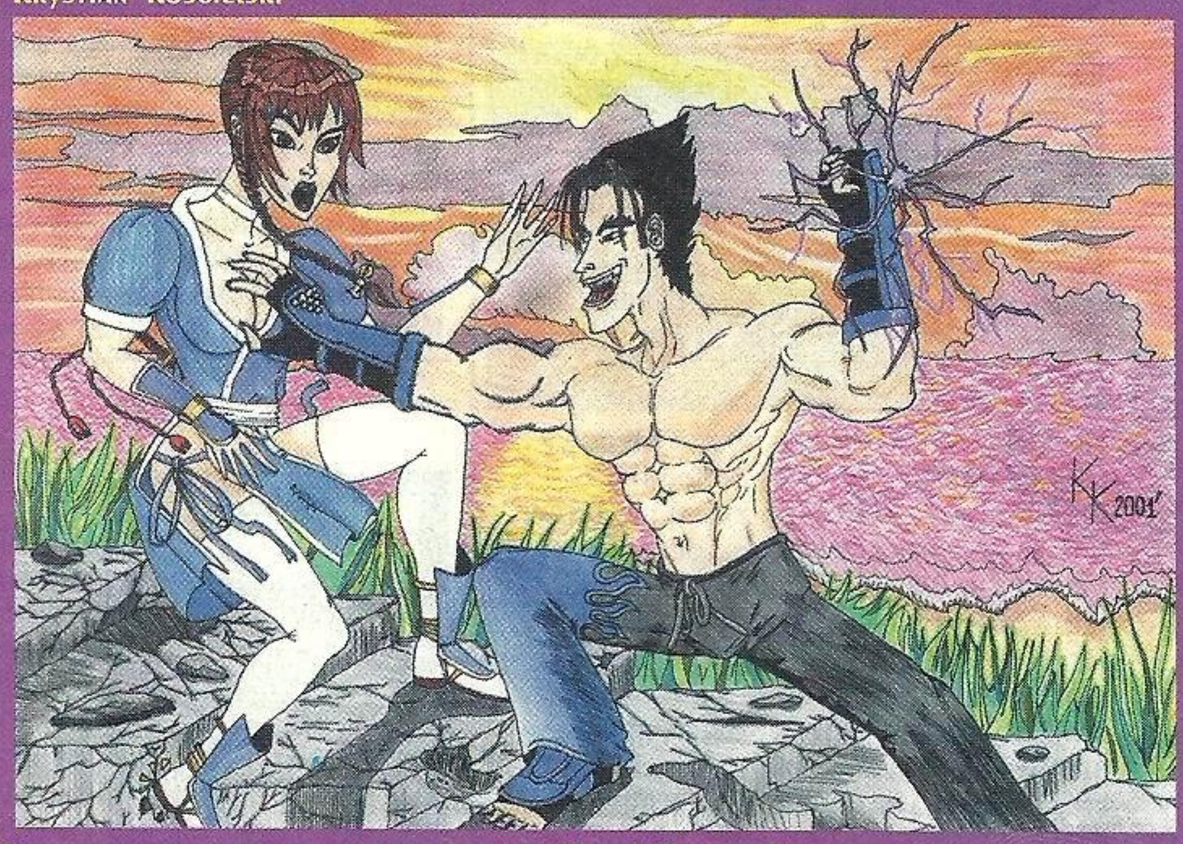
Galeria NEO PLUS

Cześć! No i po konkursie. Prac mnóstwo, wielkie dzięki! Pamiętajcie na przyszłość - raczej nie atakujcie większych kartek niż A4, bo są problemy ze skanowaniem. Osobiście jestem zachwycony, tak wiele osób ma wspaniały talent. Może kiedyś wydamy numer specjalny tylko z galerią czytelników? Co wy nato? Napiszcie! *[Gulash]*

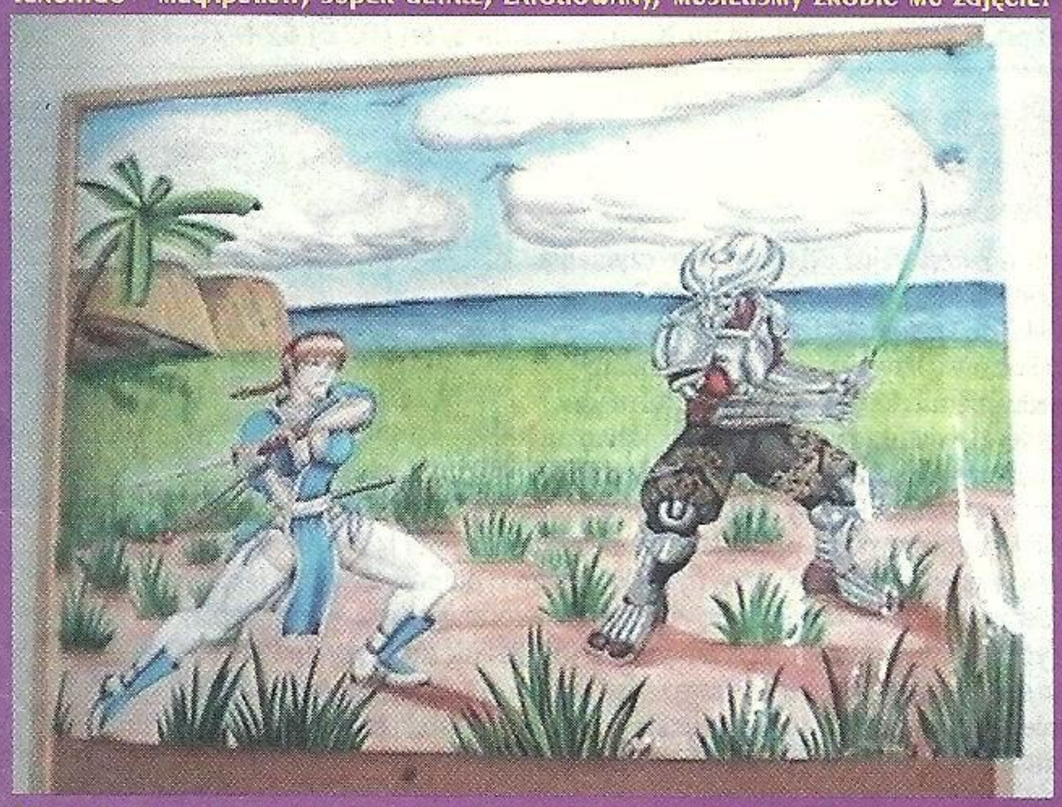
Krzysztof Górkowski



Krystian Kościelski

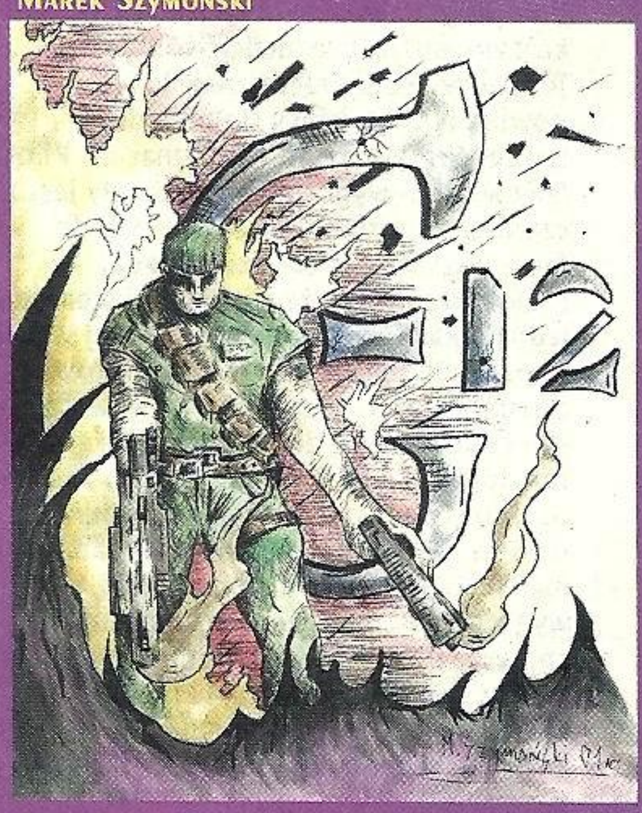


Tenchido - megaplakat, super detale, zafoliowany, musieliśmy zrobić mu zdjęcie!

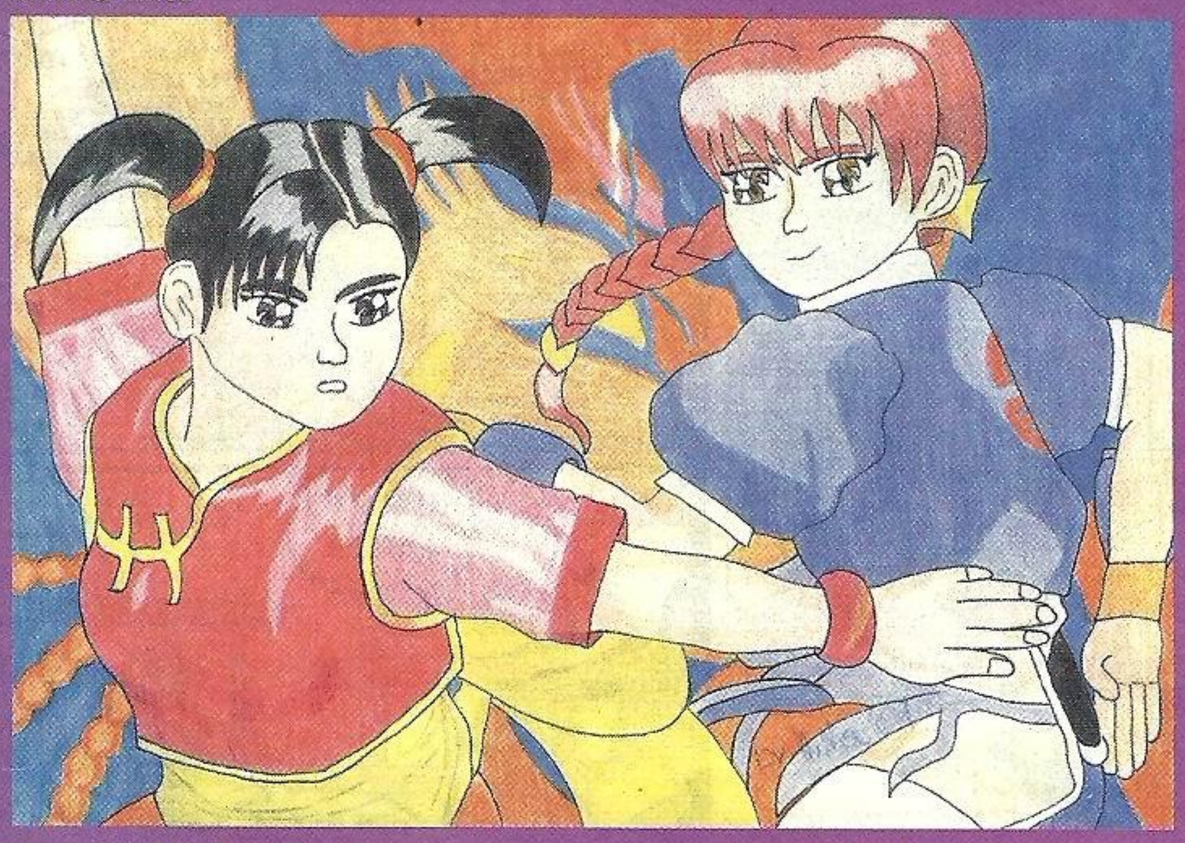


Black PW

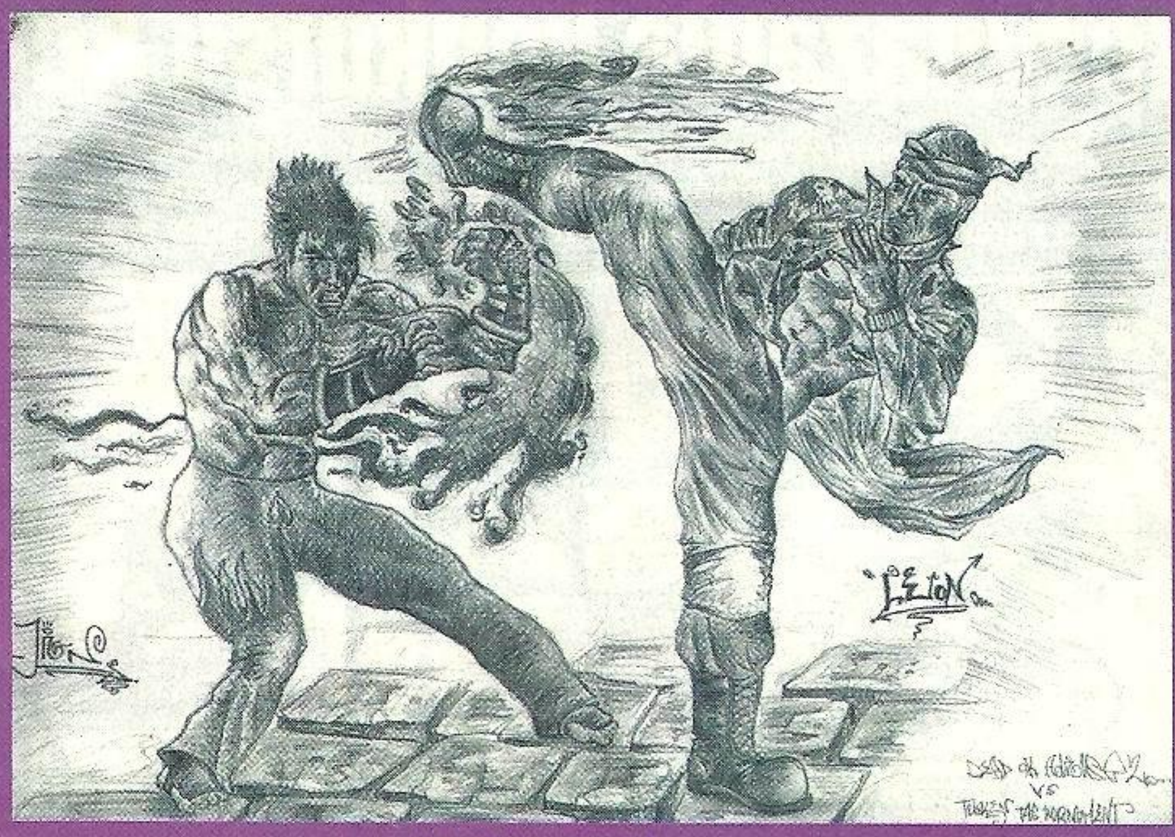
Marek Szymoński



Mina & Vince

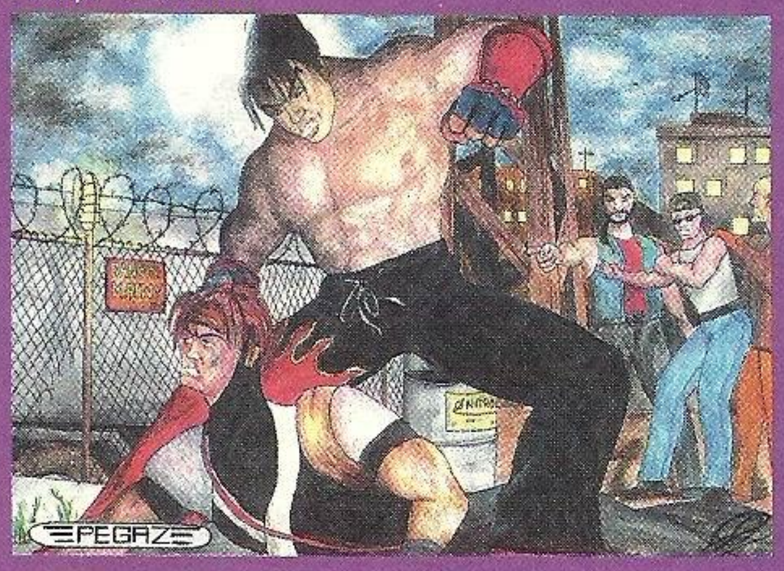


Marcin Szost



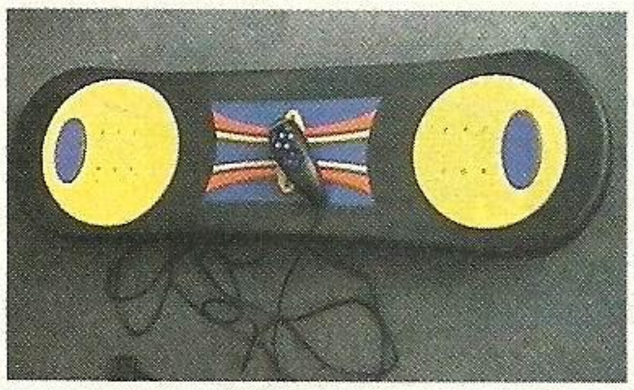
Artur Kieliszek

Patryk Pieściński



Ola Bukacz lat 8

Freestyler Board

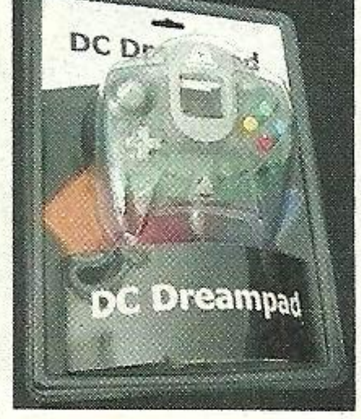


FREESTYLER BOARD to po prostu nowy rodzaj kontrolera do Playstation i Playstation 2. Składa się z dwu modułów połączonych ze sobą za pomocą przewodu. Pierwszym z nich jest deska, która położona jest na stałe na dwóch stojakach (przednim i tylnym). Dzięki możliwości przechylania deski w prawo i w lewo uzyskujemy możliwość (ale mądrze brzmi) sterowania grami, zwłaszcza tymi, które polegają właśnie na jeżdżeniu na desce. Oprócz tego na desce znajdują się dwa programowalne przyciski, dzięki którym można urozmaicić sobie jazdę. Jednak w dłoni gracza znaleźć się powinien pilot, który stanowi drugi moduł sprzętu firmy Thrustmaster. Pilot leży w dłoni wygodnie i wykonany jest z czarnego plastiku. Zawarto w nim de facto wszystkie przyciski joypada, rozlokowując tak, że da się nimi sterować jedną ręką. Tak więc na wierzchniej stronie pilota znajduje się zestaw przycisków kierunków oraz przyciski akcji i start z selectem, a także dioda kontrolna trybu (analog/digital). Z drugiej strony zaś przyciski L i R, a z boku przełącznik trybów. W testach deska nie wypada najlepiej. Sterowanie nie jest zbyt wygodne ze względu na sporą czułość sprzętu. Dlatego też polecamy ją tym, którzy są maniakami deski i mogą wypróbować sprzęt w sklepie.
Kontakt: Ultima, tel (022) 624-78-16

Mega Memory 16 MB

MEGA MEMORY 16 MEGABYTES brytyjskiej firmy Datel Development to pomysł na rozszerzenie pamięci memorki do Playstation 2. Z ośmiu mega robimy dwa razy tyle. Jak to się dzieje? Otóż wystarczy wprowadzić odpowiednie oprogramowanie, które zawarte jest na płycie dołączanej do sprzętu. Przed uruchomieniem każdej gry wprowadzamy menadżera z płytki, a potem jedziemy z grą. Kiedy w trakcie gry padnie komunikat (lub zadecydujecie sami) o zapisaniu gry, program uruchomiony wcześniej automatycznie dokona odpowiedniego, skompresowanego zapisu. Jeśli nie uruchomicie wcześniej menadżera - gra nie rozpozna karty pamięci jako 16 Megabajtowej, lecz jako zwykłą ósemkę. W skład zestawu wchodzi oczywiście śliczna płytka z programem zawiadującym kompresją, instrukcja obsługi i specjalna karta pamięci do natychmiastowego wykorzystania. Zważywszy na fakt, że cały zestaw jest niewiele droższy od zwykłej karty pamięci, wydaje się, iż zabawa jest warta świeczki. Jeśli więc boleśnie odczuwacie niedomiar miejsca na waszych memorkach, to może być rozwiązanie.
Kontakt: Ultima, tel (022) 624-78-16

DC Dreampad



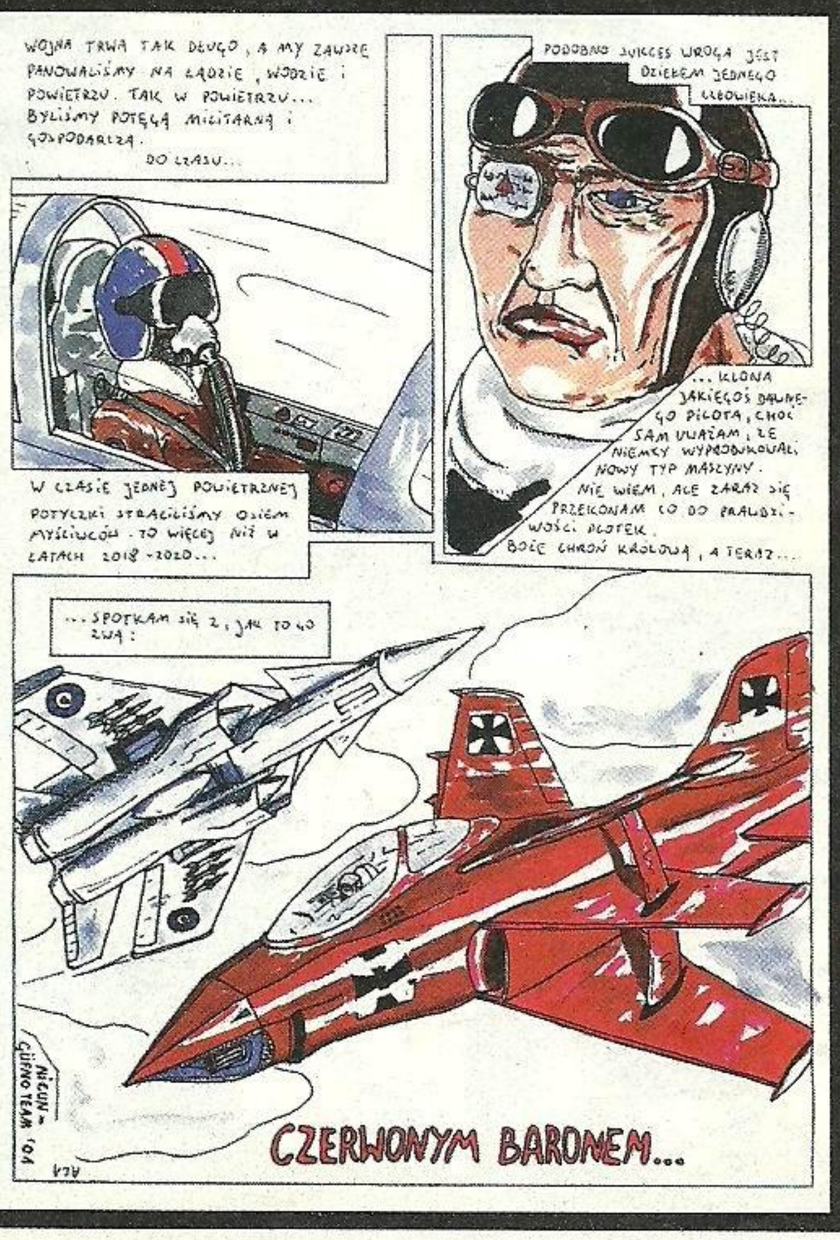
DC DREAMPAD, to kolejna propozycja sprzętowa do konsoli Dreamcast. W zasadzie powiedzieć powinniśmy tyle, że nie różni się on niczym (poza ceną) od oryginalnego pada firmy Sega, dołączanego do konsoli. Jednakże warto zwrócić uwagę na fakt, że jest przezroczysty, a ma wręcz przezroczysty kabelek i wtyczkę (wiem, że dla niektórych to wielka radocha móc zajrzeć gdzieś głębiej od czasu do czasu), a po wtóre ma nieco zgrabniej rozlokowane przyciski. Z jednej bowiem strony przyciski akcji (A, B, X, Y) są nieco niższe, ułatwiając nieco trafianie w nie palcami na pamięć, z drugiej zaś przyciski kierunków niższe. To zapewne hołd dla tych, którzy nie potrafią się obejść bez przycisków nawet wtedy, gdy gra wymaga kręcenia kółek (np. w fighterach CAPCOMu). Cóż zatem - jeśli macie z planach zakup joypada do Dreamcasta, w zasadzie nie ma powodu do dyskredytowania sprzętu innych producentów. Joypad DC REAMPAD firmy Gamestation w niczym nie ustępuje temu, wyprodukowanemu przez Segę. No i jest tańszy. **Kontakt: Ultima, tel (022) 624-78-16**

USB Tastatur

USB TASTATUR, to coś na co miłośnicy Playstation 2 czekali już od dawna. Do czynienia mamy - rzecz jasna - z klawiaturą do najnowszej konsoli Sony. Jak się prezentuje? Za sprawą stoi oczywiście firma produkująca przystawkę do kodów Action Replay 2, w związku z czym, to głównie z myślą o wpisywaniu kodów (przynajmniej na razie) mamy przyjemność gościć klawiaturę. Dostaliśmy do testów niemiecką wersję zestawu. Oznacza to tak naprawdę jedynie niemieckie oprogramowanie, klawiatura zaś nie różni się niczym od wersji anglojęzycznej (nie ma umlautów, jak w klawiaturze do Dreamcasta). W skład całości wchodzi klawiatura i najnowsza wersja oprogramowania Action Replay 2, do PS2. Co zatem widać już teraz? Po pierwsze zakup klawiarki jest inwestycją na przyszłość. Niewiele jeszcze gier ją wykorzystuje, bo fakt, że podłącza się ją do portu USB sprawia, że potrzeba specjalnego kodu gry, by wykryć tego typu peryferia (nie jest to po prostu kolejny joypad). Jednakże wygoda przy wklepywaniu kodów wielka. Po wtóre brak w zestawie carta Action Replay 2. Wniosek: trzeba mieć swój zestaw, a dostępna płytka jest tylko jego rozszerzeniem. Po trzecie: nie ma płyty do PSX/PSOne. Po czwarte: jest znacznie więcej kodów wpisanych na stałe (spory procent zapisanych już na płycie kodów dotyczy jednak francuskich wersji gier). Jednakże to normalną kolej rzeczy - chłopaki z Codejunkies wciąż powiększają swój arsenał. Modem bowiem w drodze. A klawiaturka jest śliczna. **Kontakt: Ultima, tel (022) 624-78-16**

Rozwiązanie konkursu Ace Combat 3

Brawa dla zwycięzców. Trzy bardzo fajne zestawy gierkowe oczywiście z ACE 3 lecą do Marcina Mitręgi z Rezszowa (pierwsza z lewej), Piotra Nikołajuka z Białej Polaskiej (środkowa) oraz do Krzysztofa Górkowskiego z Ciechanowca (pierwsza z prawej). Gratulacje dla zwycięzców. No i wszyscy tematem przewodnim uczynili Czerwonego Barona...



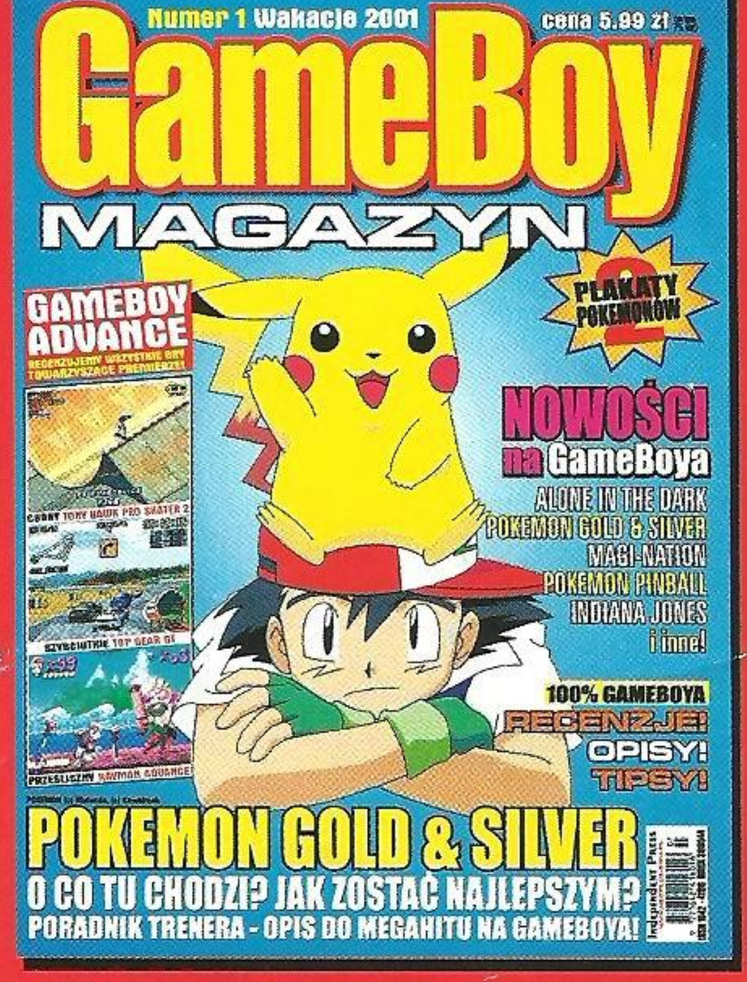
GameBoy Magazyn

NOWY NUMER JUŻ W POŁOWIE WRZEŚNIA!

PIERWSZY NUMER CIĄGLE DO KUPIENIA!
A W ŚRODKU:

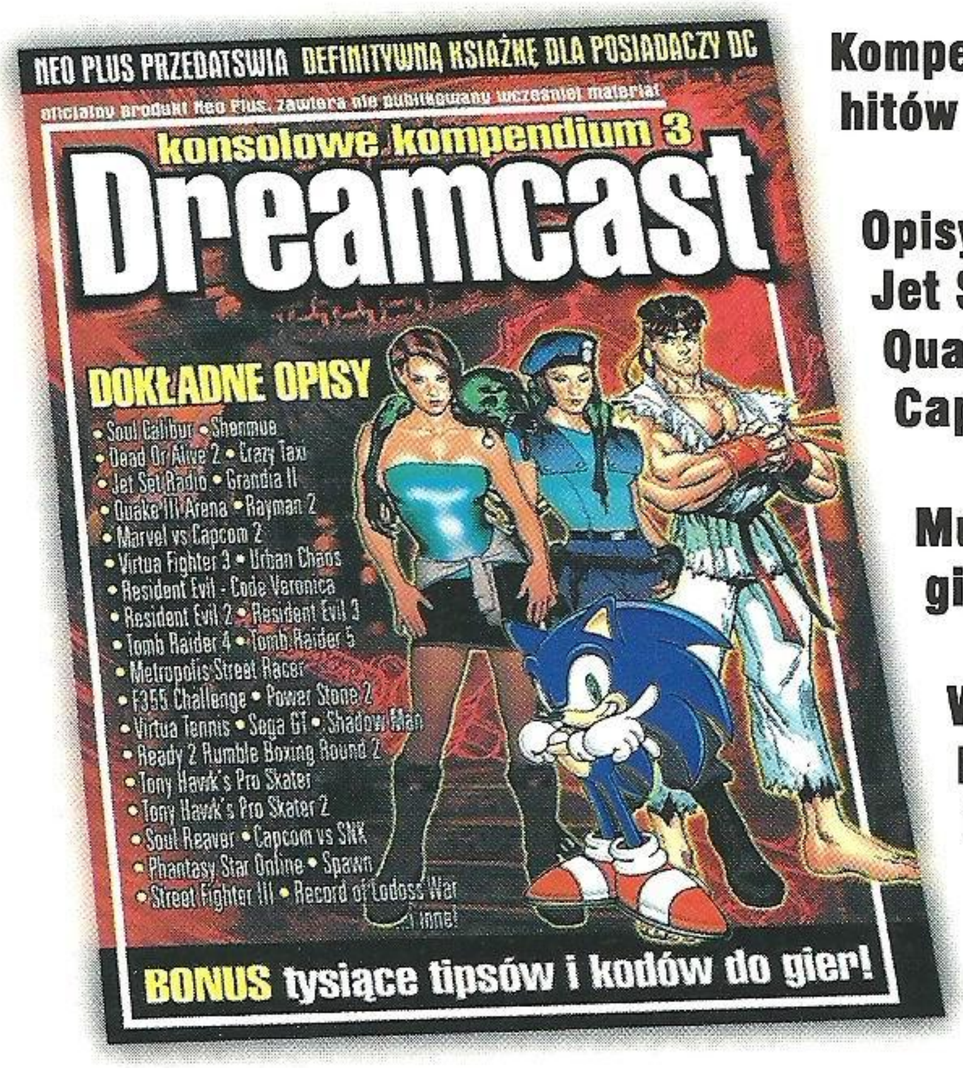
- 15 recenzji premierowych gier na GameBoya Advance
- 13 recenzji nowości na GameBoya Color

- megaopis do superhitu Pokemon Gold & Silver
- Historia Pokemonów
- mnóstwo nowości i zapowiedzi
- tipsy i felietony
- dwa plakaty z Pokemonami!



MASZ PROBLEMY Z KUPIENIEM GAMEBOY MAGAZYNU? ZAMÓW GO U NAS WYSYŁKOWO (KUPON NA STRONIE 77) LUB Z ULTIMY PRZEZ TELEFON - (022) 624-78-16

NIEZBĘDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA



Kompendium 3 DC to dokładnie 45 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta!

Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Jet Set Radio, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III Arena, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i wiele innych!

Multum kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta!

Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Tennis i masy innych pozycji!

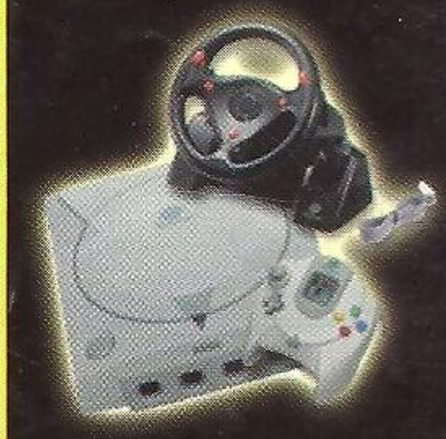
Zamów dziś - kupon na stronie 77 lub przez telefon w Ultimie - numer (022) 624-78-16

radocha.pl

... zawsze do przodu!

Dreamcast™

www.dreamcast.pl



konsola 699,-
kierownica +349,-
~~1048,-~~

699,-

konsola 699,-
arcade 249,-
gra + 99,-
~~1047,-~~

699,-

99,-

Nowe ceny gier:
nowości:
od 149,- do 199,-
seria Millennium:
od 69,- do 99,-

dostępne
150 tytułów

teraz tylko ...

499,-

Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a, 82-300 Elbląg,
tel. 055 2 363 363, fax 055 2 363 366

Lanser.net